CLUB NINTENDO SCANS DEPOT

(http://clubnintendomex.spaces.live.com)
cn_scans_depot@hotmail.com

Presenta:

ARTE

(EDICIÓN ESPECIAL – ABRIL 1997)

Ejemplar: Edición Especial 1997 (Abril)
Año: 1997
Editorial: Televisa Internacional.
Total de Páginas: 88
Precio: $12.00 M.N.
Status: Incompleto
Pags. Faltantes: 39 y 40
Escaneado por: R. D.
Texto en portada: Ninguno

IMPORTANTE: Si alguien tiene estas páginas faltantes o alguna de las que se incluyen aquí en mejor estado favor de contactarse al correo.
cn_scans_depot@hotmail.com para poder completar el ejemplar.

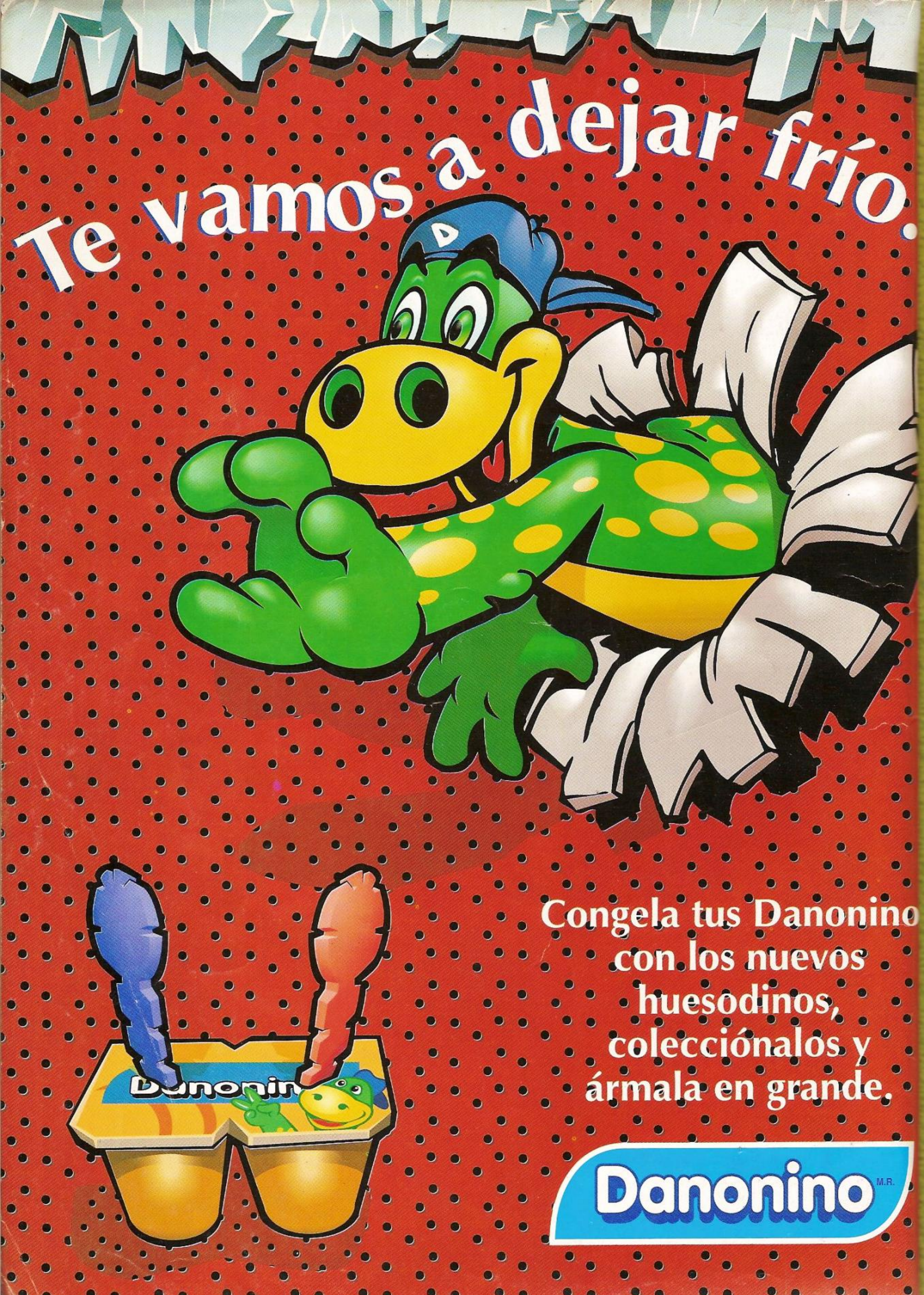
"**CLUB NINTENDO SCANS DEPOT**" es un proyecto hecho por un grupo de personas que comparten el gusto por la revista CLUB NINTENDO desde sus inicios hasta el día de hoy. El proyecto fue creado con la finalidad de recopilar y archivar scans de aquellos ejemplares de la revista CLUB NINTENDO que hoy en día ya no se pueden conseguir. Nuestro objetivo se basa especialmente en realizar scans de alta calidad de cada una de las paginas de las revistas de los años 1 al 7 y en menor grado las de años recientes.

Este proyecto requiere de la colaboración de mucha gente, desafortunadamente los que iniciamos el proyecto no tenemos toda la colección de revistas, por lo que la vida del proyecto será determinada por la colaboración de ustedes los visitantes. Si no recibimos alguna colaboración (scans de revistas de parte de alguien mas) no quedara mas remedio que detener el proyecto pues el recibir scans de revistas que no tenemos es nuestro aliciente para continuar. Cualquier colaboración, petición, duda o sugerencia contacten por medio del mail: **cn_scans_depot@hotmail.com,** ya sea vía mail o Msn messenger.

Saludos y que disfruten el proyecto.



CLUB
Nintendo®
Edición Especial
ARTE
Precio $12.00 M.N.
0 10722 80025 3 01


Te vamos a dejar frío.
Congela tus Danonino con los nuevos huesodinos, colecciónalos y ármala en grande.
Danonino
Danonino M.R.

Editorial

¿Por qué hacer un número especial que hable y muestre el arte de los videojuegos?

Bueno, uno de los primeros motivos era que teníamos que trabajar un poco menos que para una revista normal (¡y resultó todo lo contrario!) pero, conforme estudiábamos las posibilidades y el contenido, nos pareció algo muy interesante y seguramente para muchos: apasionante.

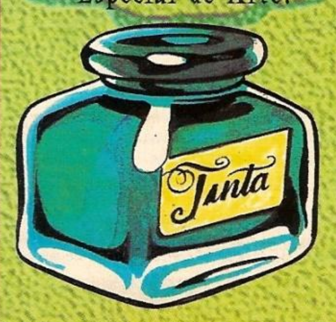
Es innegable que junto a otros aspectos que conforman el gran mundo de los videojuegos, el arte se ha vuelto parte importante de los mismos conforme estos han evolucionado.

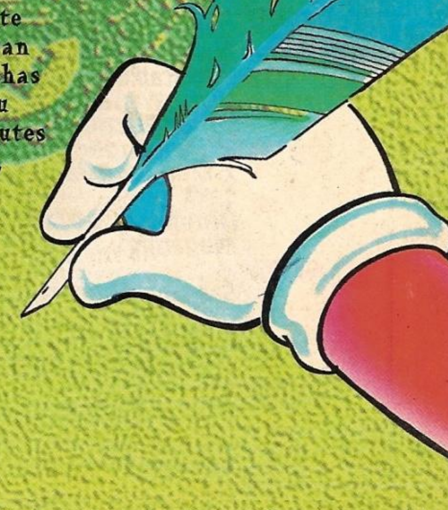
El arte nos ayuda a conocer a un personaje en muchas de sus facetas -tal y como lo veremos más adelante-. Sabemos también por experiencia propia, que el arte de los videojuegos se ha vuelto un elemento de colección, gracias a los pósters que nos han pedido volvamos a incorporar en las ediciones normales de la revista Club Nintendo.

Al principio nos pareció buena idea lanzar un número especial de puros pósters, pero no serían más de 16 y nos pareció mejor, que aunque lo que vas a ver en este número no lo puedas pegar en la pared de tu cuarto como los pósters, sí podrás ver una mayor cantidad de ilustraciones.

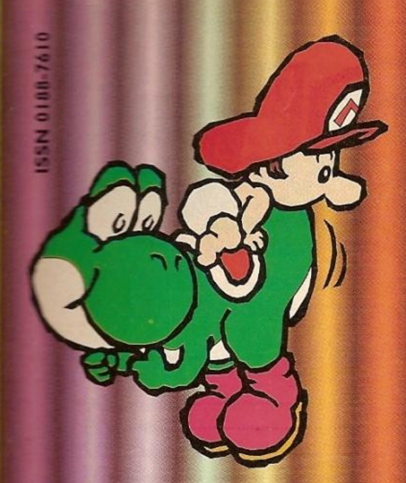
En este especial veremos muchas anécdotas que nos parecen muy graciosas e innegablemente interesantes. Cosas como: compañías que trabajan con el arte que se produce en Japón, o las que se sienten muy capaces y para hacer que los juegos sean más "aceptables" para el mercado americano, crean nuevas ilustraciones en este continente.

La recopilación de todo este material requirió de un gran esfuerzo y le echamos muchas ganas para que fuera de tu agrado, esperamos lo disfrutes tanto como nosotros. Bien, ¡aquí tienes... la Edición Especial de Arte!





ISSN 0188-7610



CLUB NINTENDO
Edición Especial
Abril 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: José Taméz
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550



Acerca del arte en los videojuegos 03

Nintendo

Donkey Kong Jr.-Super Mario Bros. 1 04
Super Mario Bros. 2 06
Super Mario Bros. 3-Dr. Mario 07
Super Mario Land II 08
Donkey Kong 12
Super Mario Bros. 13
Super Mario World 17
Super Mario Kart 24
Yoshi's-Super Mario RPG 25
Super Mario 64 30
Mario Kart 64 31
Yoshi's Island 34
Kirby 36
Star Fox 37
Stunt Race FX 38
Earthbound 40
Donkey Kong Country 1-2-3 41
Killer Instinct 46
Blast Corps 49
The Legend of Zelda 51
Illusion of Gaia 52

Capcom

Street Fighter Zero 2 53
Mega Man 54
Mega Man X 57
Final Fight 1-2 59
Final Fight 2-3 60
Breath of Fire 62
Mickey Mouse Magical Quest 64

Square

Final Fantasy III 66
Seiken Densetsu 3 67
Secret of Mana-Evermore 68

Arcade

Capcom

Street Fighter Zero 69
Street Fighter III 72
Darkstalkers 74
Night Warriors 75
Super Puzzle Fighter II X 76
Marvel Super Heroes 77
X-Men Vs. Street Fighter 78
19XX 80
Dungeons & Dragons 80
Megaman: The Power Battle 81

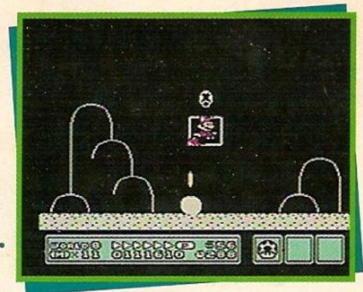
SNK

Samurai Shodown 82
Fatal Fury 83
Real Bout 84
The King of Fighters 86

Williams

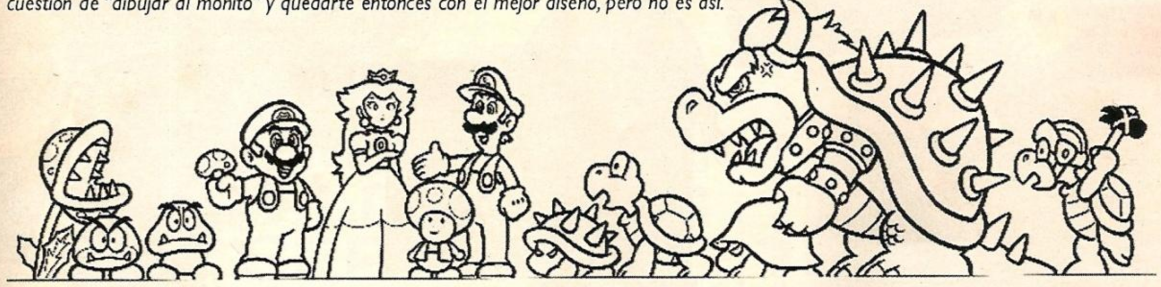
Mortal Kombat 87

Acerca del arte en los videojuegos



Tal como se mencionó en el editorial, el arte se ha convertido en parte muy importante dentro de todo el universo que conforma a los videojuegos. Muchos hemos conocido realmente cuál es la concepción real del personaje gracias a los diseños; eso ayudaba mucho sobre todo cuando era muy difícil representar a un personaje tal y como es con sistemas de 8 y hasta de 16 Bit. Así, si uno quería ver a Mario, lo único que se lograba ver era un personaje formado por una serie de cuadros bastante toscos.

Tal vez hayas pensado (si alguna vez te preocupó lo suficiente este tema), que hacer los dibujos e ilustraciones que ves en la revista y en los manuales es muy sencillo, pues sólo era cuestión de "dibujar al monito" y quedarte entonces con el mejor diseño, pero no es así.



Muchos de estos personajes son desarrollados por equipos completos de diseño dentro de las compañías de videojuegos; ahí se determinan cosas muy importantes como la estatura del personaje (comparada con los otros personajes de un mismo juego), los colores exactos que debe llevar en su ropa, cara, cabello y hasta ojos.
También se diseñan muchos aspectos de cada personaje y que seguramente nunca se verán, pues se hace para diferentes motivos, como es el caso del clásico dibujo de Mario sentado sobre Yoshi, pero visto por atrás y por adelante. ¿Por qué se hace esto?, pues por si alguien desea sacar algún producto de Mario y Yoshi y tiene pensado usar estas tomas para sus cajas o algo por el estilo, cuenta con material oficial de Nintendo. Cada una de las compañías cuenta generalmente con un registro gráfico de los diseños de sus personajes, con muchos de los aspectos que mencionamos.
Casi siempre estos diseños no ven la luz del día, pero son guardados para referencias internas.



Nintendo y sus Licenciatarios

A continuación veremos el arte de los juegos de Nintendo y sus licenciatarios. Realmente es muy interesante ver los estilos que se manejan y sobre todo, veremos a las compañías que ponen mucho énfasis en este aspecto.



Rápidamente podemos mencionar que el arte con el que trabaja Nintendo para sus videojuegos, se genera en su totalidad en Japón y es el que se usa para cualquier parte del mundo. Esto quiere decir que para Nintendo este aspecto de los videojuegos es muy importante.

Obviamente, el personaje más popular de Nintendo es Mario, así que es pertinente empezar viendo el arte de este personaje.

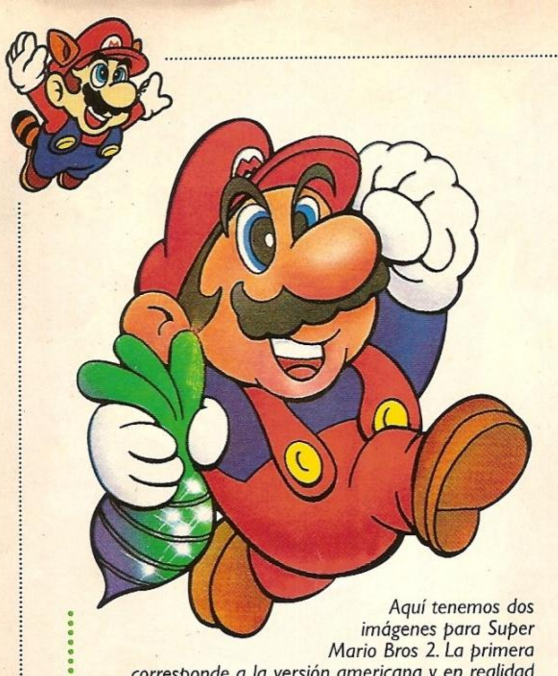


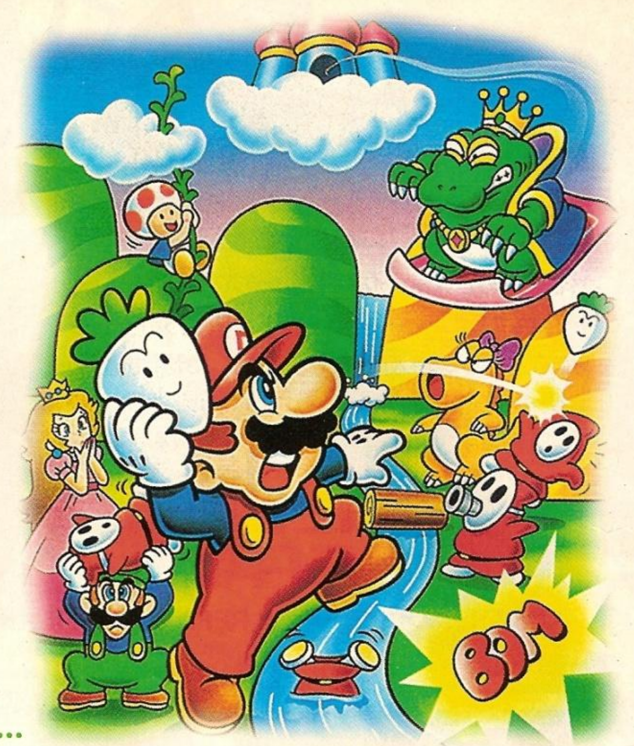
En sus primeros años, Mario apareció en otros sistemas, como los de Atari. Checa los diseños de Mario, Donkey y Jr.

¿Alguien recuerda a estos sujetos? Vaya que si Mario y su hermano Luigi han sufrido cambios drásticos en su apariencia conforme han pasado los años. Estas imágenes pertenecen a los primeros juegos en los que este personaje apareció para Arcade en los juegos de Donkey Kong y Mario Bros.



el taller de LUIGI
UNICO CENTRO
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
WORLD CLASS SERVICE
AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA
REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS
TEST STATION
• Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
• No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
• Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
• De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
• Reparamos sólo productos originales.
Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:
HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90





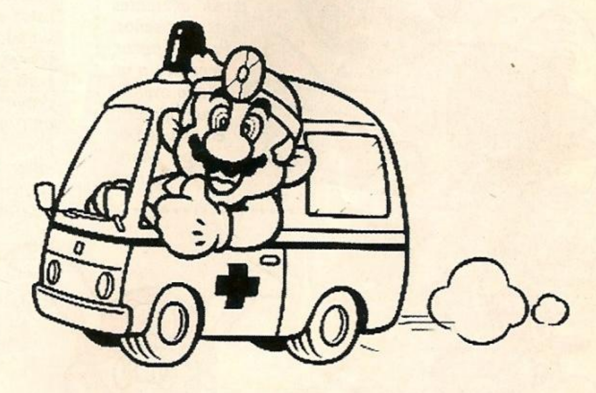
Aquí tenemos dos imágenes para Super Mario Bros 2. La primera corresponde a la versión americana y en realidad dudamos que alguien la desconozca. La segunda es de la versión japonesa del juego, que en ese país tuvo el nombre de Super Mario USA (La versión que nosotros conocemos como Super Mario Bros 2, se hizo basándose en otro juego japonés).

Otro juego muy conocido fue Super Mario Bros 3. En este juego pudimos conocer a Mario vestido con diferentes trajes. Además de eso, también hicieron su presentación oficial los 8 hijos de Bowser. Por cierto, ¿qué habrá pasado con ellos? tiene rato que no los vemos.





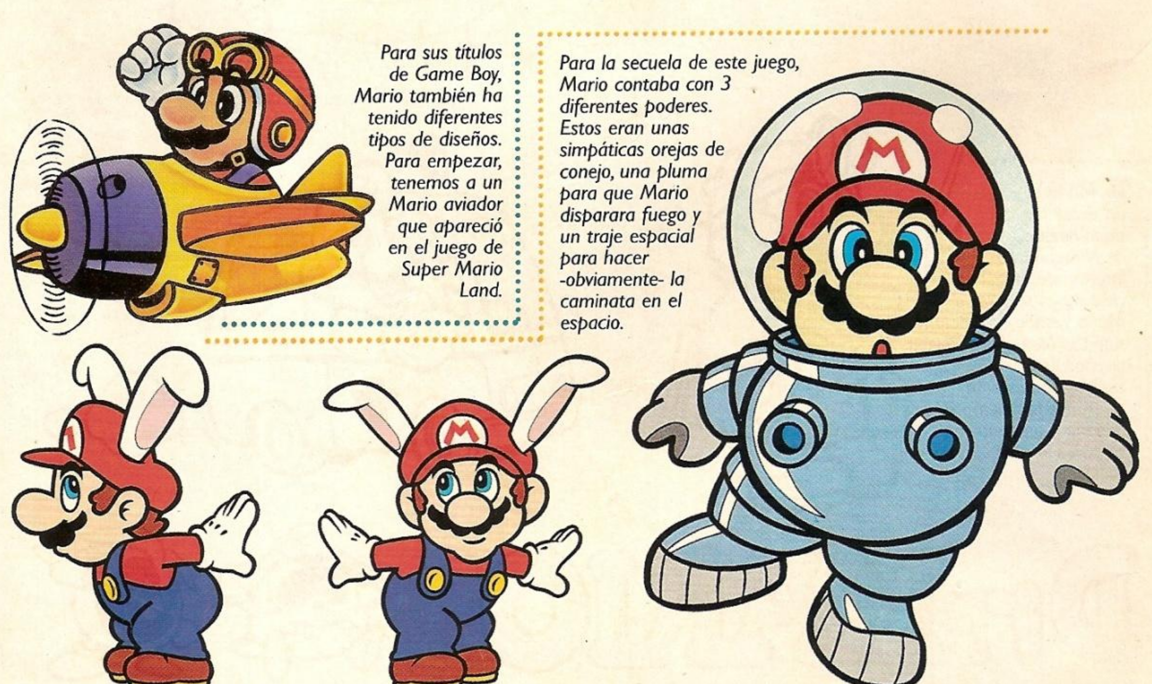
Dr. Mario es un excelente título Puzzle de Nintendo. Lo interesante en este caso no es sólo ver a Mario vestido de Doctor, sino también checar los diseños de los virus, los cuales son bastante divertidos (no siempre tiene uno un cuate, que se parezca a alguno de ellos).



Dr. MARIO™







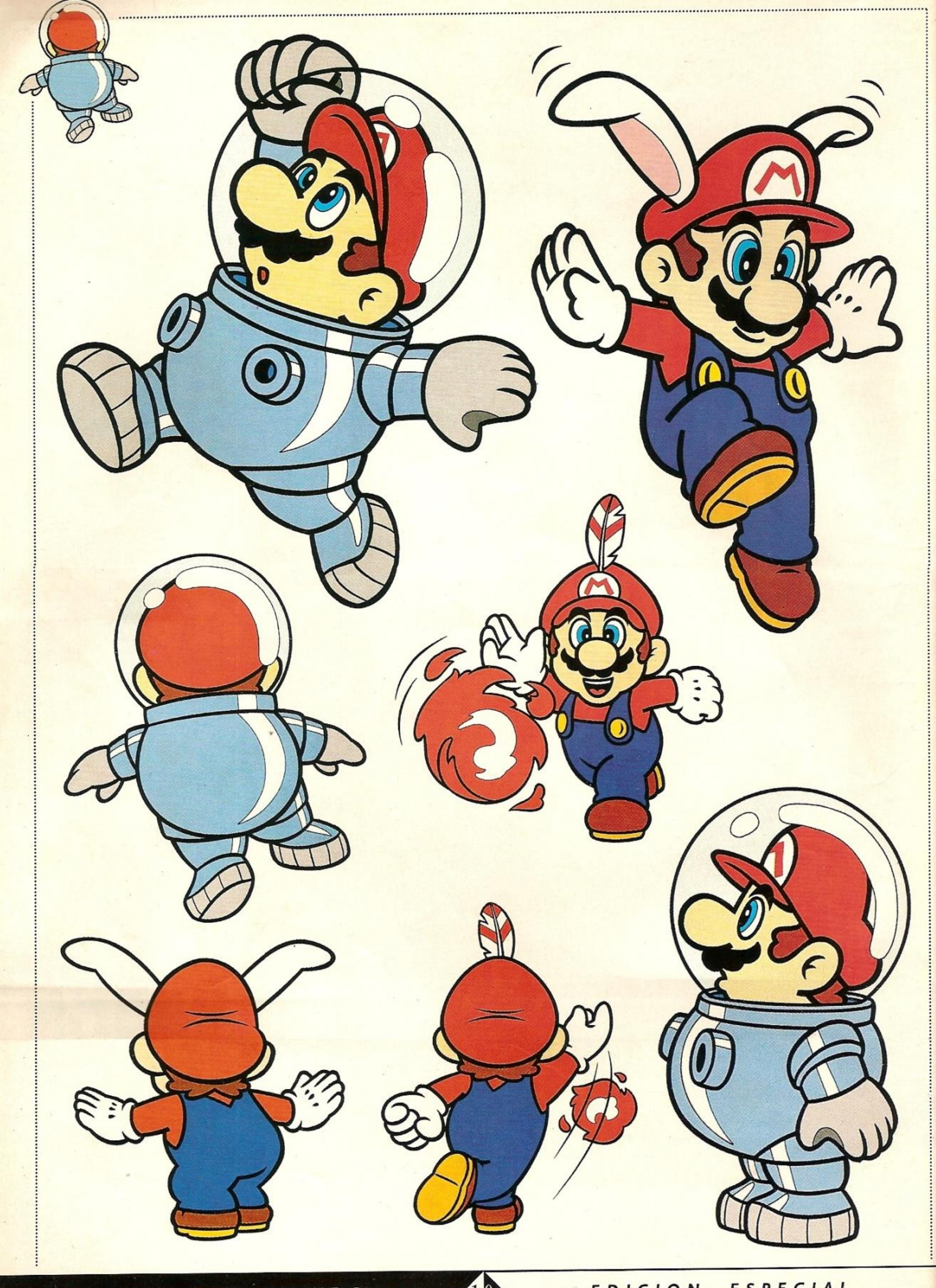
Para sus títulos de Game Boy, Mario también ha tenido diferentes tipos de diseños. Para empezar, tenemos a un Mario aviador que apareció en el juego de Super Mario Land.

Para la secuela de este juego, Mario contaba con 3 diferentes poderes. Estos eran unas simpáticas orejas de conejo, una pluma para que Mario disparara fuego y un traje espacial para hacer -obviamente- la caminata en el espacio.



Ellos ya saben lo que quieren para diverTirse esTe día. ¿Y Tú?

Feliz Día del Niño.

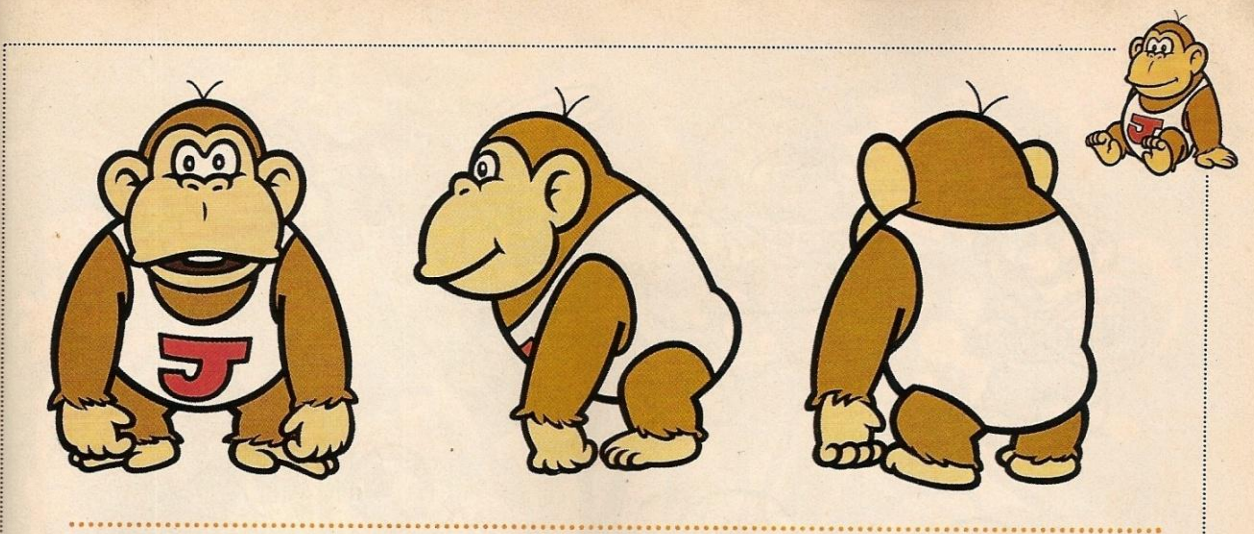




Lo interesante en el título de per Mario Land 2, fue que ahí pudimos conocer un nuevo personaje que ha aparecido en varios juegos últimamente, os estamos refiriendo a Wario. Es más, tan ha aparecido en otros juegos, que él fue el protagonista del tercer título de Super Mario Land y también fue protagonista del Wario Land para Virtual Boy. continuación tenemos algunos de los diseños de los poderes que él tenía en estos juegos, así como algunos de los enemigos.

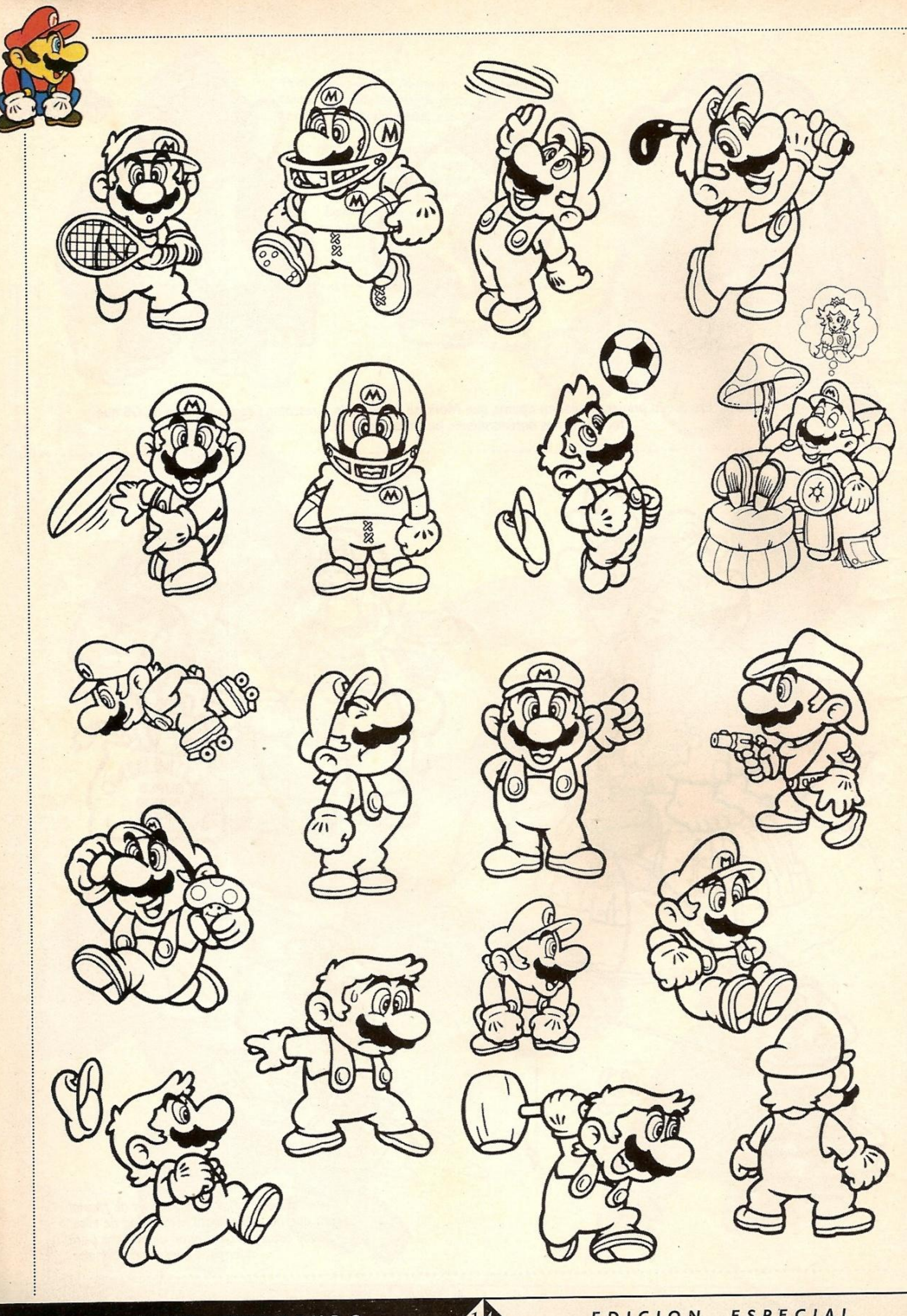


Pero volvamos con Mario y el Game Boy. Uno de los últimos juegos protagonizados por este personaje para ese sistema fue Donkey Kong.
Este título estaba basado en el juego de Arcade que proyectó a este personaje a la fama. Aquí lo interesante es que pudimos conocer a Donkey Kong y a Donkey Kong Jr. con un nuevo "look" más moderno y no el que vimos casi al principio.

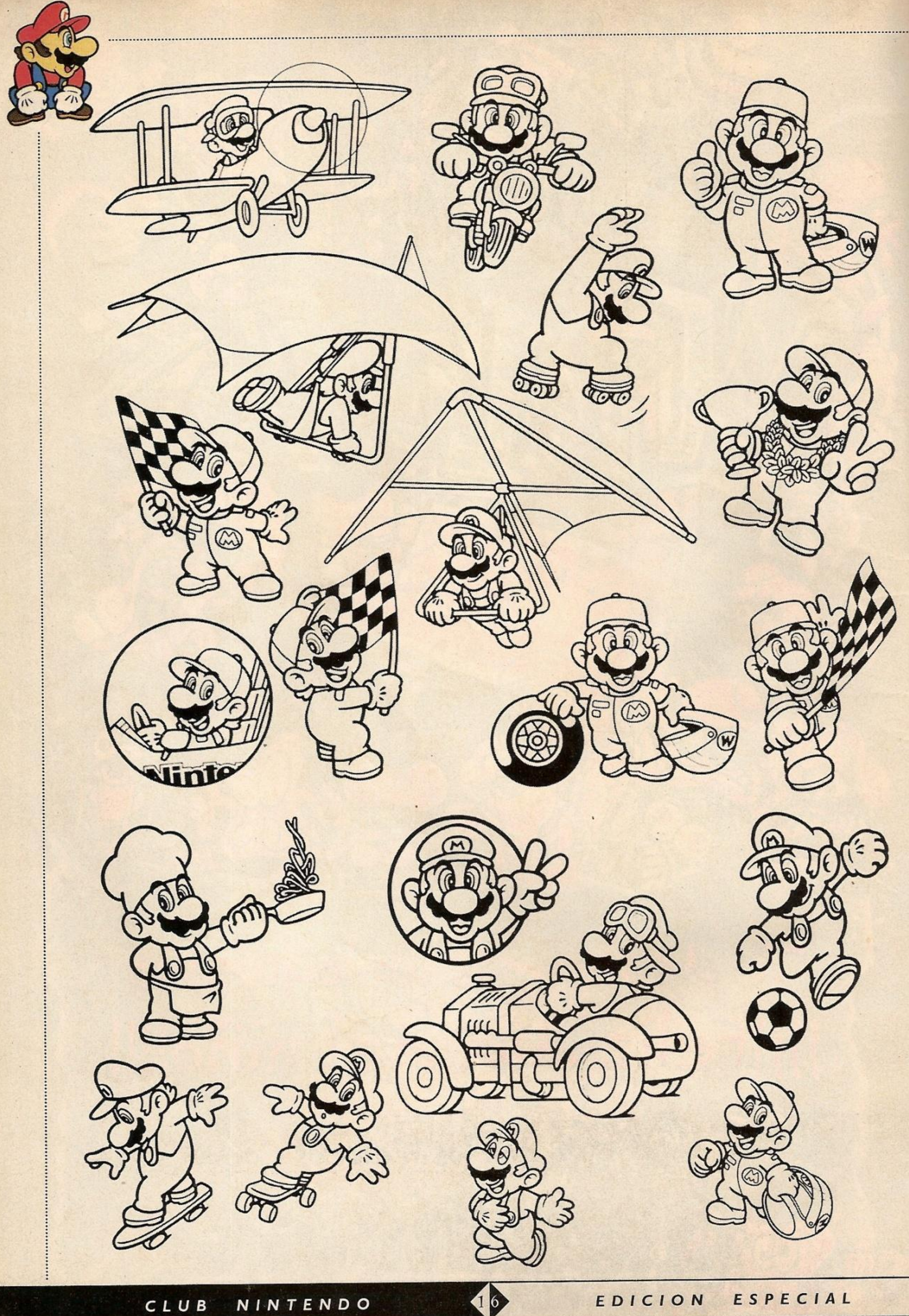


¿Recuerdas a Pauline? Ella fue la primera mujer en apuros, que Mario se vio forzado a rescatar. Gracias al juego de GB que mencionamos anteriormente, pudimos recordarla.

¡Checa todas estas facetas de Mario! Seguro que no habías visto ni la mitad de ellas. Todos estos dibujos fueron elaborados para diferentes fines promocionales.




Hielocos
Coca-Cola
Te deseamos un loquísimo
¡¡¡¡Feliz día del niño!!!!
HieloCate con los Hielocos Coca-Cola
SIEMPRE COME FRUTAS Y VERDURAS REG.SSA 21866 "A"


Ninte

Después de esto, debemos mencionar qué importante fue que Mario llegara al SNES. Para su primera aventura en este sistema (Super Mario World), tuvimos la oportunidad de checar una amplia variedad de diseños, tanto de Mario y Luigi en sus múltiples facetas como de los enemigos. Los diseños de todos los personajes (buenos y malos), es de lo mejor que se ha visto. Además, este juego marca el debut de un personaje que se ha vuelto un incondicional de Mario, ¡claro! nos estamos refiriendo a Yoshi.



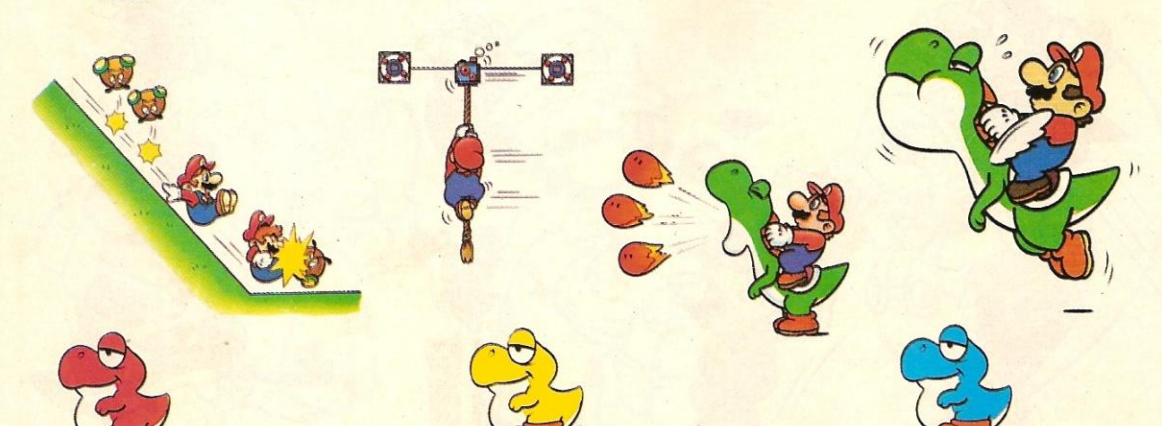

?
• RIESGO
• ENGAÑO
• RECONSTRUCCION
ALLA ESTAS SOLO
Nintendo®
Official Nintendo Seal of Quality
GARANTIA •
SUPERACION •
SERVICIO •
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
AQUI ESTAS
CON NOSOTROS
• REVISTA
• PROGRAMA DE T.V.
• SHOWS
• PROMOCIONES
• ¿QUIERES MAS?
Nintendo®
Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.


LUDWIG
ROY
LARRY
MORTON
IGGY
LEMMY

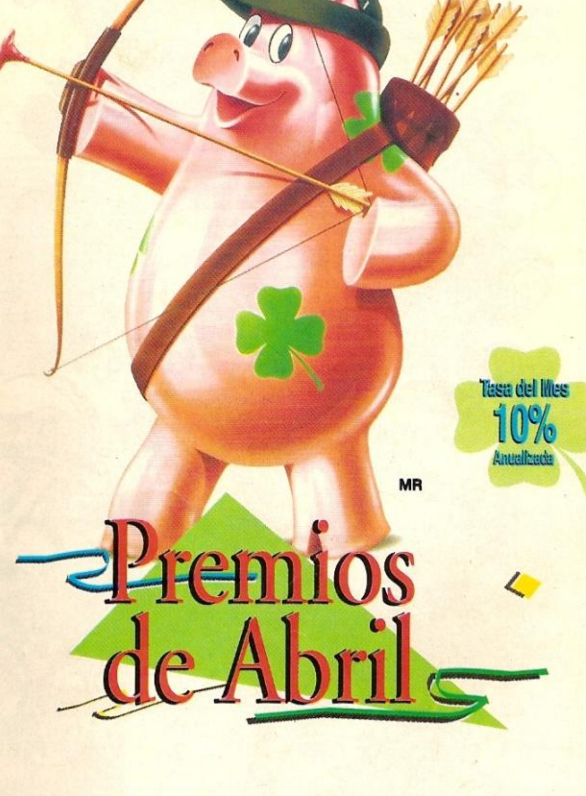


NOTA: ¿Sabías que según Nintendo, la imagen de Mario montando a Yoshi, SIEMPRE debe ver a la zquierda? Lo más extraño del caso es aún en productos de Nintendo (como el mismo cartucho de este juego), imagen sale viendo hacia la derecha.

SUPER MARIO WORLD™



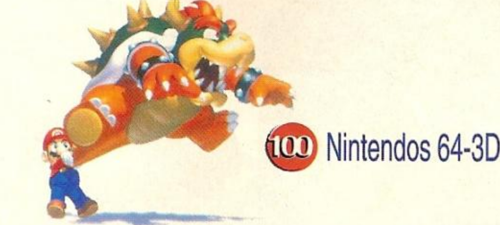




EN ABRIL, MES DEL NIÑO, PURA
DIVERSION
PARA CHICOS Y GRANDES
CON LOS PREMIOS DEL LIBRETON BBV:

5 Ford Escort COUPE '98





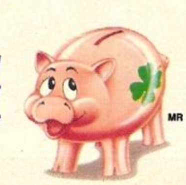
10 Viajes para cuatro personas, volando por **AEROMEXICO** al Parque de Diversiones más Famoso del Mundo, en California, E.U.A.

100 Nintendos 64-3D

El sorteo será el 9 de mayo.
Recuerda que por cada $2,000 que tengas en tu saldo promedio mensual disponible, tienes una oportunidad de ganar.



Si deseas abrir tu Libretón y no hay sucursal BBV en tu Ciudad, ¡hazlo por teléfono! llama al *201-22-22* y del interior al *91 (800) 90-980*.



PERMISO SECRETARIA GOBERNACION S 0123-97

Otro gran juego para SNES en el que ha participado este personaje, es nada menos que Super Mario Kart y tenemos un par de dibujos referentes a este juego. El primero de ellos es para la caja de la versión americana y el segundo es para la versión japonesa.

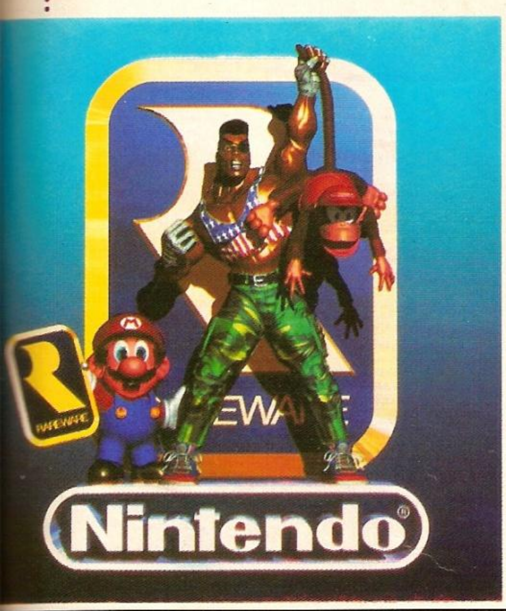
Como podrás ver, las diferencias entre ambos dibujos son mínimas, pero las hay.

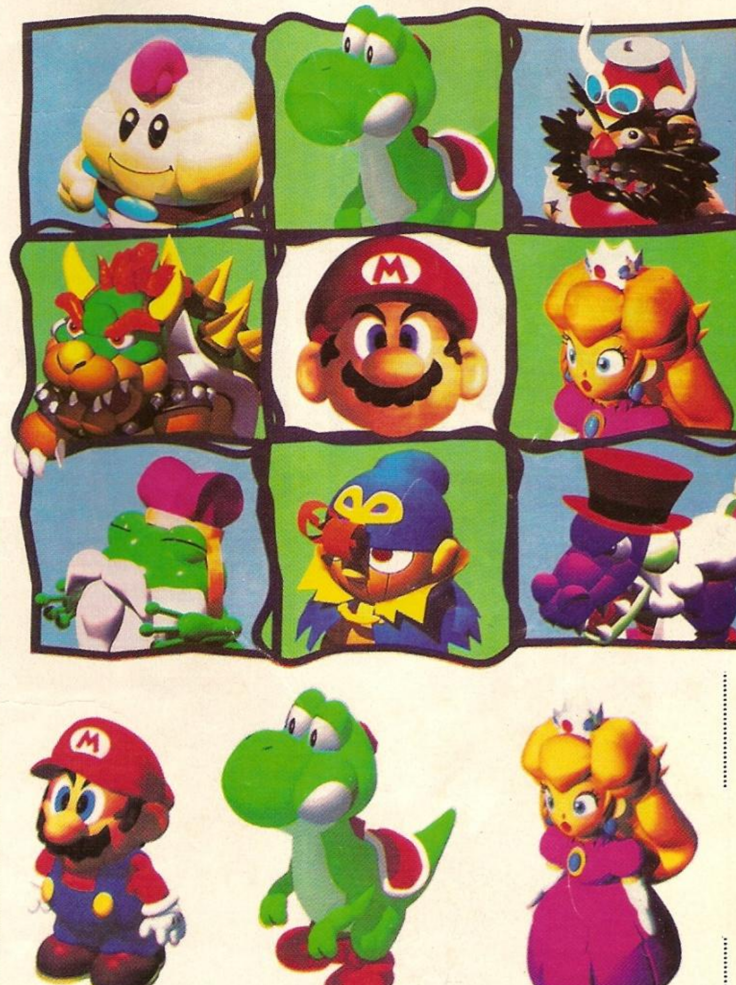
De este mismo título tenemos los diseños de estos personajes, así como a un Mario "Graffitti". Los personajes como sabes (si tienes el juego), se utilizaron para ilustrar el manual. El Mario se usó para promocionar el tiempo récord en Japón (Mario Circuit: 0´59´´87).



Después de estas actuaciones estelares, Mario tuvo pequeñas participaciones en algunos juegos para el SNES. De lo más rescatable -en cuestión de arte- tenemos los dibujos de Yoshi's Cookies y Yoshi's Safari, en donde comparte créditos con su Yoshi (aunque por los títulos, Yoshi parece ser la estrella del juego).

Después de ver todas estas ilustraciones de Mario, no nos queda más que pasar a una de sus nuevas facetas: Mario modelado en gráficos de computadora SGI. A mediados del año '95, Rare y Nintendo mostraron esta ilustración para promover la inversión de capital por parte de Nintendo en la compañía inglesa. Lo interesante del caso, es que esta fue la primera vez que se vio a Mario con este tipo de gráficos (y si eres observador, habrás notado que ese Mario pertenece a una secuencia realizada especialmente para el juego de Donkey Kong Country 2).



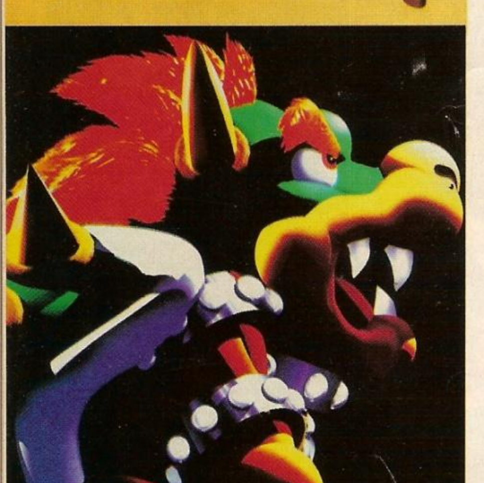




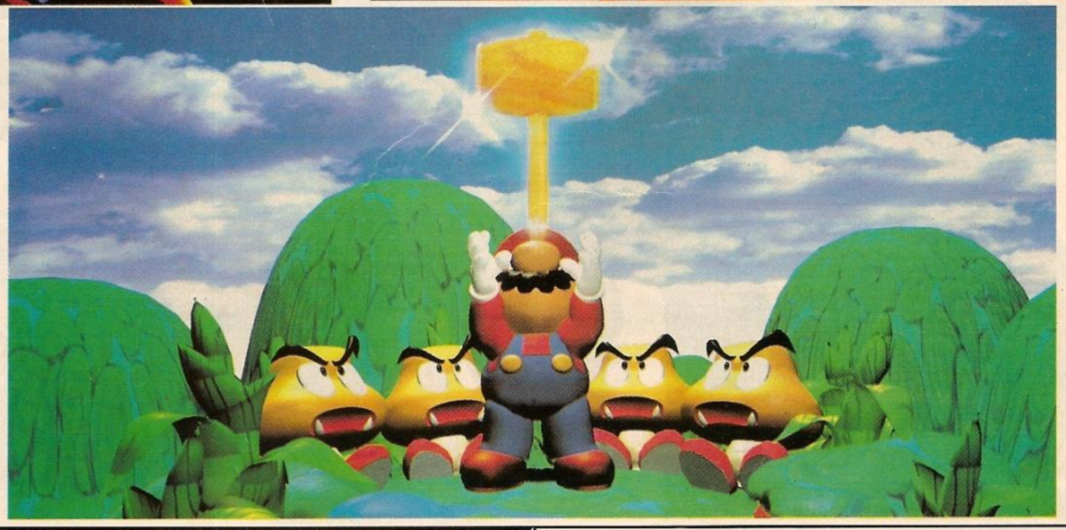




Donde sí ya se mostró una versión mejorada de Mario con este estilo de gráficos, fue la que realizó Square junto con Nintendo para promocionar el juego de Super Mario RPG. Lo importante aquí, es que además de que pudimos ver una buena cantidad de personajes nuevos hechos para este título, también conocimos en este estilo a otros personajes de los juegos de Mario como Bowser, la princesa Peach y Yoshi.







Por cierto, ¿recuerdas esta ilustración? Fue dibujada a finales de 1995 para promocionar el evento "Shoshinkai 95", "Super Famicom Space World 95" y para promover la salida del N64, pero no fue generada por computadora, más bien fue hecha con "Airbrush" o pincel de aire.

Después de eso tenemos a los personajes que fueron creados para ilustrar cualquier referencia del juego "Super Mario 64". Básicamente los diseños hechos pertenecen a Mario y a Bowser. Debido a la gran cantidad de movimientos que puede ejecutar este personaje en el juego, se realizaron bastantes aspectos de él.

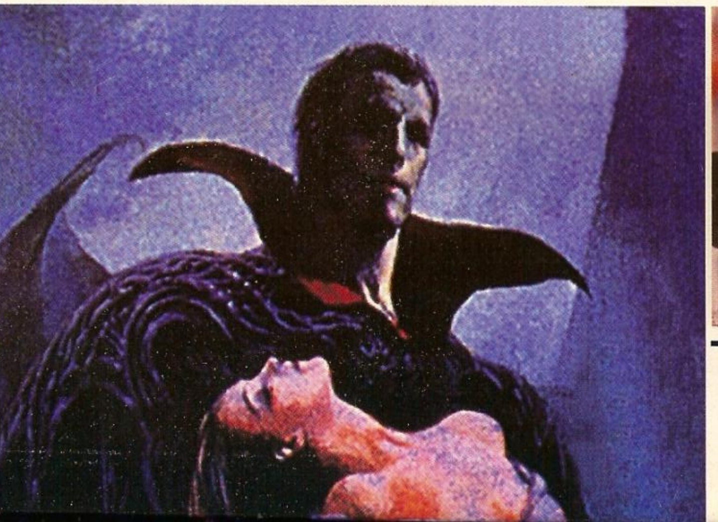


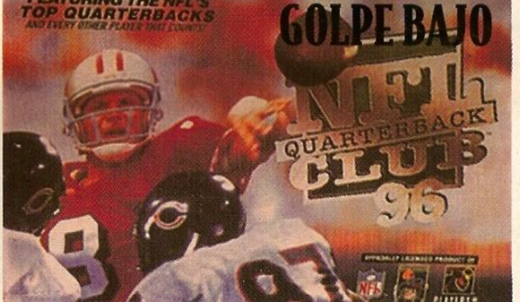


Cartelera

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM





Promete ser la mejor temporada desde hace mucho tiempo. Acclaim Entertainment presenta una producción de Iguana Entertainment.

Con la participación especial de:
CUNNINGHAM, MIRER, KELLY, FAVRE, HOSTETLER, ELWAY, BLEDSOE, YOUNG, AIKMAN, MARINO.

1-5 JUGADORES

FRANQUICIAS

TALLER DE LUIGI 535-2090
MEXICO, D.F.
LUN-VIER 9:00-13:00 Y 15:00-17:30

INSURGENTES 687-7359
MEXICO, D.F. 682-8632
LUN-VIER 10:00-13:30 Y 15:00-19:00
SAB 10:00-13:30 Y 15:00-17:00

TEPEYAC 759-0111
MEXICO, D.F.
LUN-DOM 11:00-20:00

PERICENTRO 557-1765
MEXICO, D.F.
MAR-DOM 11:00-13:30 Y 14:30-20:00

TV. CONTINENTAL 564-0166
MEXICO, D.F. 584-1238
LUN-VIER 8:00-19:00 SAB 8:00-19:00

Mr. SOUND 913-1220084
GUADALAJARA, JAL. 913-1222632
JARDINES DEL BOSQUE
LUN-SAB 10:30-14:00 y 16:00-20:30

* Si todavía no tienes tu SUPER NINTENDO, pasa a la página 79

ALGUIEN VA A PAGAR



VLAD EL EMPALADOR ES NOSFERATU
ESTELARIZADA POR KYLE
CON LA PARTICIPACIÓN ESPECIAL DE ERIN
EN ESTE JUEGO PRESENTADO POR SETA.



SPIDER-MAN, CAPTAIN AMERICA, HULK, IRON MAN, WOLVERINE ESTELARIZAN ESTA PRODUCCIÓN DE CAPCOM

GUADALAJARA, JAL.
PLAZA DEL SOL
LUN-SAB 10:30-14:00 y 16:00-20:30

Mr. SOUND
GUADALAJARA, JAL.
GRAN PLAZA
LUN-SAB 10:30-14:00 y 16:00-20:30

CAÑADA AZUL 918-3751183
PLAZA FIESTA SAN AGUSTIN
MONTERREY, N.L.
LUN-DOM 10:00-20:00

RAKUHOKO SHOJI 91-99 432224
PLAZA FIESTA
MERIDA, YUC.
LUN-SAB 10:00-14:00 Y 16:00-20:00

De niños a adultos

De 17 años en adelante

No extravíes esta información, pronto la estarás buscando.

AHORA PUEDES CONSULTAR GRATIS EL CATÁLOGO SUPER NINTENDO EN LAS FRANQUICIAS AUTORIZADAS

PINOCHO — PEPE GRILLO



EL PRECIO DE LA LIBERTAD

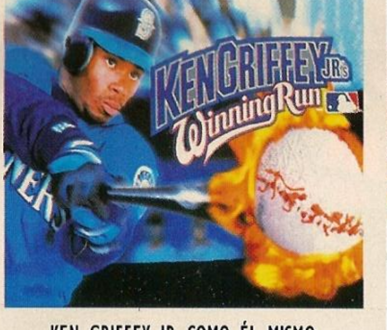
Con la participación especial de:
GEPETTO, MoNSTRO, EL HADA AZUL.
En una producción de
DISNEY INTERACTIVE.



ANTES DEL FIN DEL MUNDO

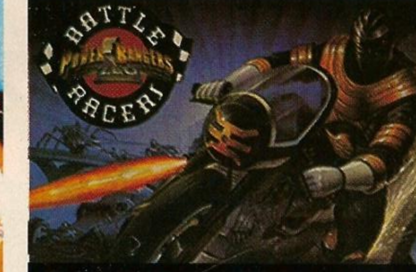
WILLIAMS ENTERTAINMENT PRESENTA
UNA CREACIÓN DE ID SOFTWARE
ADAPTADA POR
SCULPTURED SOFTWARE





KEN GRIFFEY JR. COMO ÉL MISMO
UNA PRODUCCIÓN DE NINTENDO / RARE.

"UNA HISTORIA ESTRUJANTE BASADA EN LA VIDA REAL"



LOS RANGERS ROSA, AMARILLO, AZUL, VERDE, ROJO Y DORADO CO-ESTELARIZAN ESTE JUEGO JUNTO CON COG Y EL REY MONDO

SÓLO LAS ESCENAS MÁS INCREÍBLES SON VERDAD

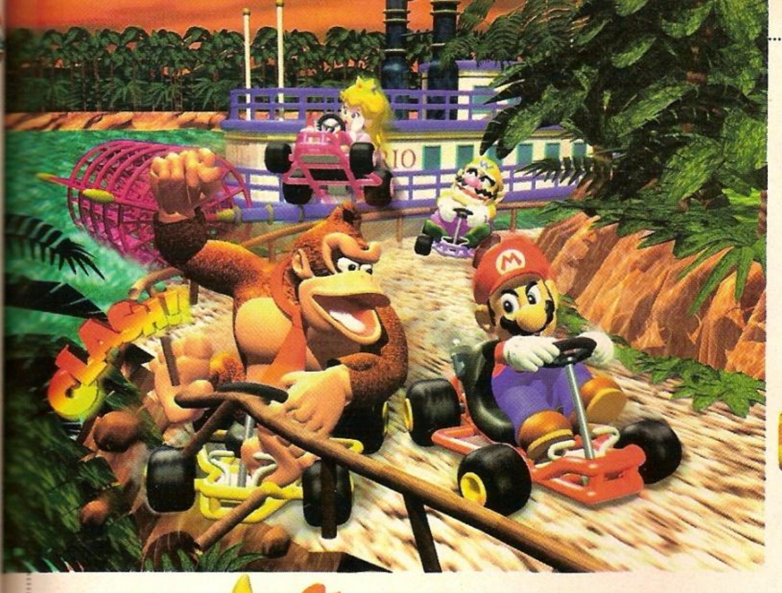
"Aumenta tu Colección"

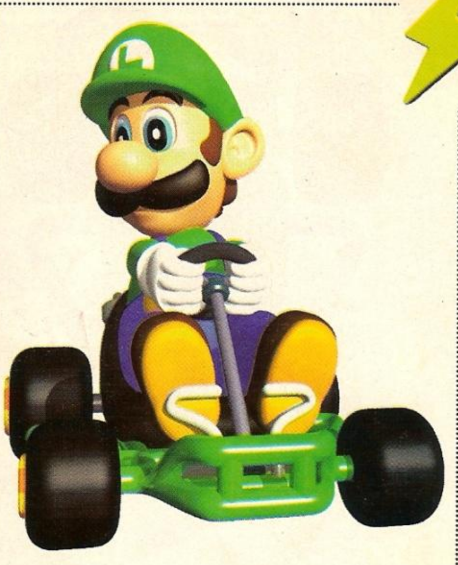
En la compra de cualquiera de estos títulos y con la presentación de este anuncio recibiras una sorpresa.



Uno de los últimos juegos que hemos visto en el que participe Mario es el de "Mario Kart 64". Para este título se realizaron una buena cantidad de cuadros con diferentes fines promocionales, así como diversas ilustraciones de los personajes para los manuales y revistas. Para nosotros, este es el mejor trabajo hasta el momento, realizado en este estilo.




CLASH!!



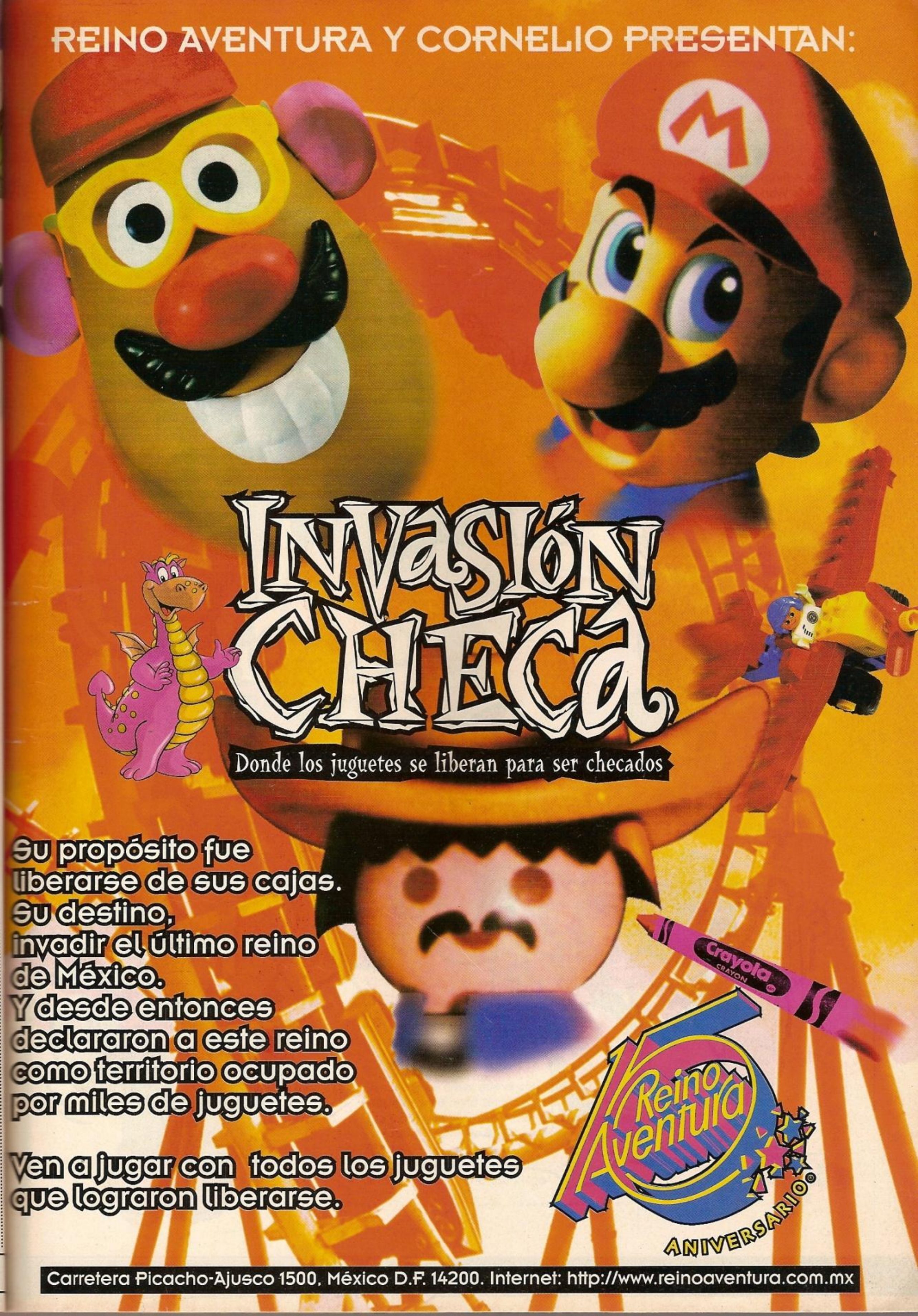






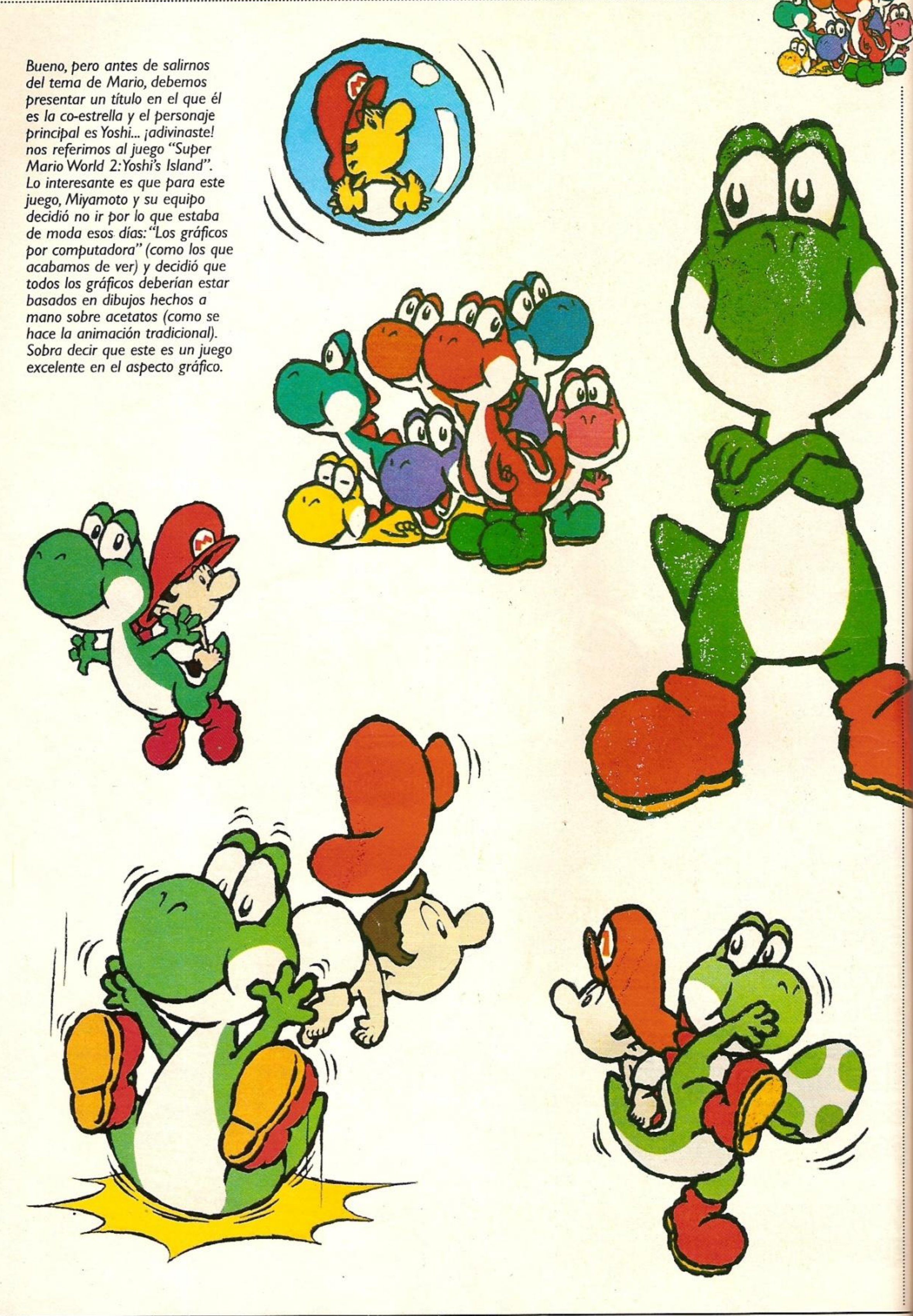

64
CLASH!!

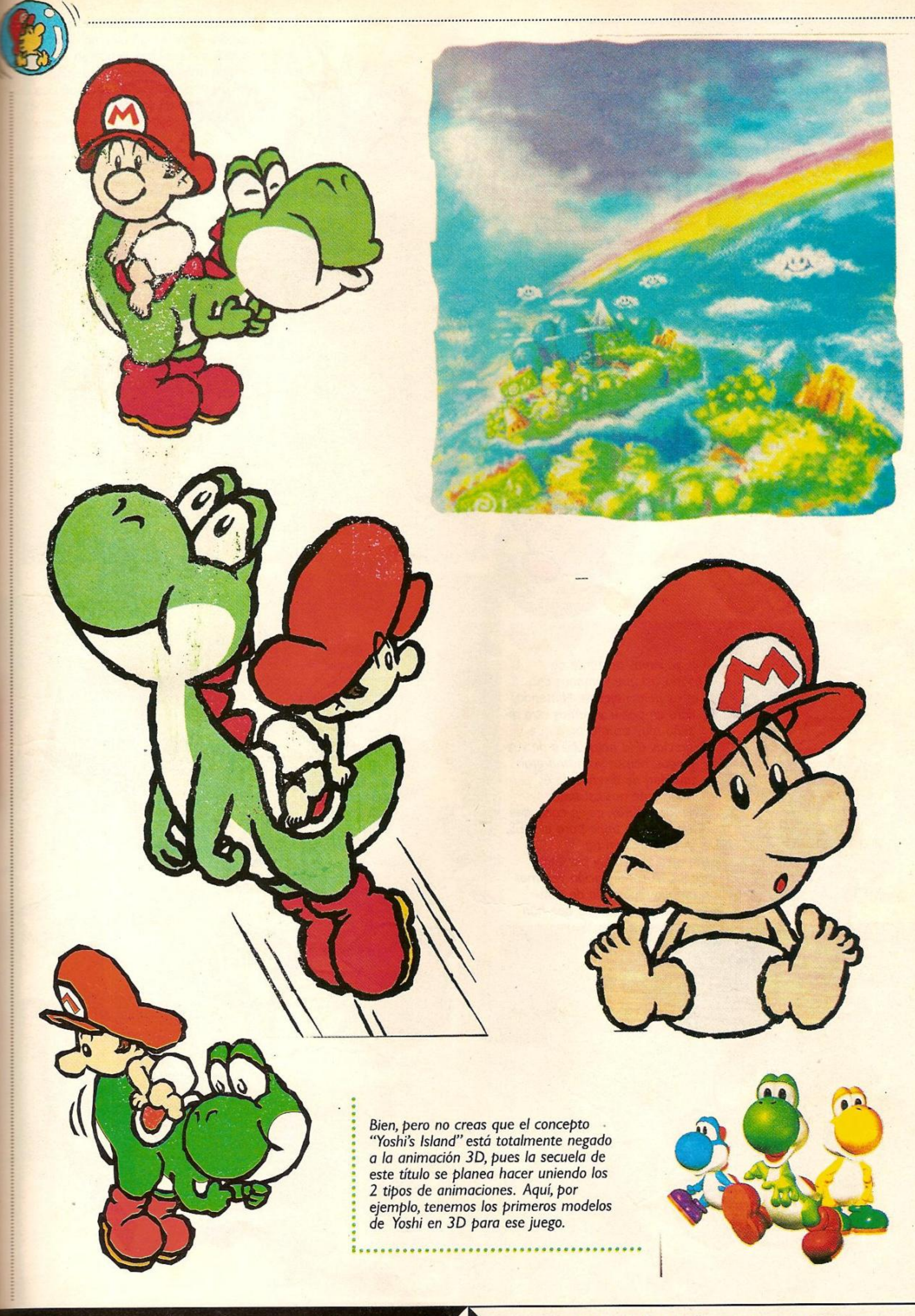

MARIO KART 64
Luigip
Yosh



REINO AVENTURA Y CORNELIO PRESENTAN:
INVASIÓN CHECA
Donde los juguetes se liberan para ser checados
Su propósito fue
liberarse de sus cajas.
Su destino,
invadir el último reino
de México.
Y desde entonces
declararon a este reino
como territorio ocupado
por miles de juguetes.
Ven a jugar con todos los juguetes
que lograron liberarse.
Crayola
CRAYON
Reino Aventura
15
ANIVERSARIO
Carretera Picacho-Ajusco 1500, México D.F. 14200. Internet: http://www.reinoaventura.com.mx

Bueno, pero antes de salirnos del tema de Mario, debemos presentar un título en el que él es la co-estrella y el personaje principal es Yoshi... ¡adivinaste! nos referimos al juego "Super Mario World 2: Yoshi's Island". Lo interesante es que para este juego, Miyamoto y su equipo decidió no ir por lo que estaba de moda esos días: "Los gráficos por computadora" (como los que acabamos de ver) y decidió que todos los gráficos deberían estar basados en dibujos hechos a mano sobre acetatos (como se hace la animación tradicional). Sobra decir que este es un juego excelente en el aspecto gráfico.





Bien, pero no creas que el concepto "Yoshi's Island" está totalmente negado a la animación 3D, pues la secuela de este título se planea hacer uniendo los 2 tipos de animaciones. Aquí, por ejemplo, tenemos los primeros modelos de Yoshi en 3D para ese juego.



Ok, ya vimos bastante de Mario, así que vámonos con otros personajes de Nintendo. Para empezar veremos otro diseño muy simple, pero que gracias a la naturaleza de sus juegos, hemos visto una gran cantidad de diseños de él. Obviamente nos estamos refiriendo a Kirby, quien cada que ha estrenado un título para el NES, GB o SNES, también ha estrenado poderes y por tanto diseños. A continuación veremos un amplio repertorio de este personaje en los juegos que han salido, esperando ansiosamente ver más de Kirby en el futuro.

Nintendo no sólo ha utilizado dibujos o gráficos de computadora para ilustrar a sus personajes, también ha hecho algunas figuras o esculturas en diferentes materiales. A continuación veremos los 3 ejemplos más memorables de este aspecto, dentro del arte de Nintendo.



Sin lugar a dudas, uno de los juegos más recordados para el SNES es Star Fox. Para ilustrar tanto la caja del juego como los manuales y revistas, se crearon estas pequeñas esculturas de los personajes, hechos con diferentes materiales y con un esqueleto flexible para poder adquirir diferentes poses. Checa a continuación mucho del material de este título; la ilustración se utilizó para la caja de la versión japonesa del juego, también observa muy bien, porque en una de las fotos, se alcanzan a ver las cajas encima de las cuales montaron a los monos, para tomar las fotos).



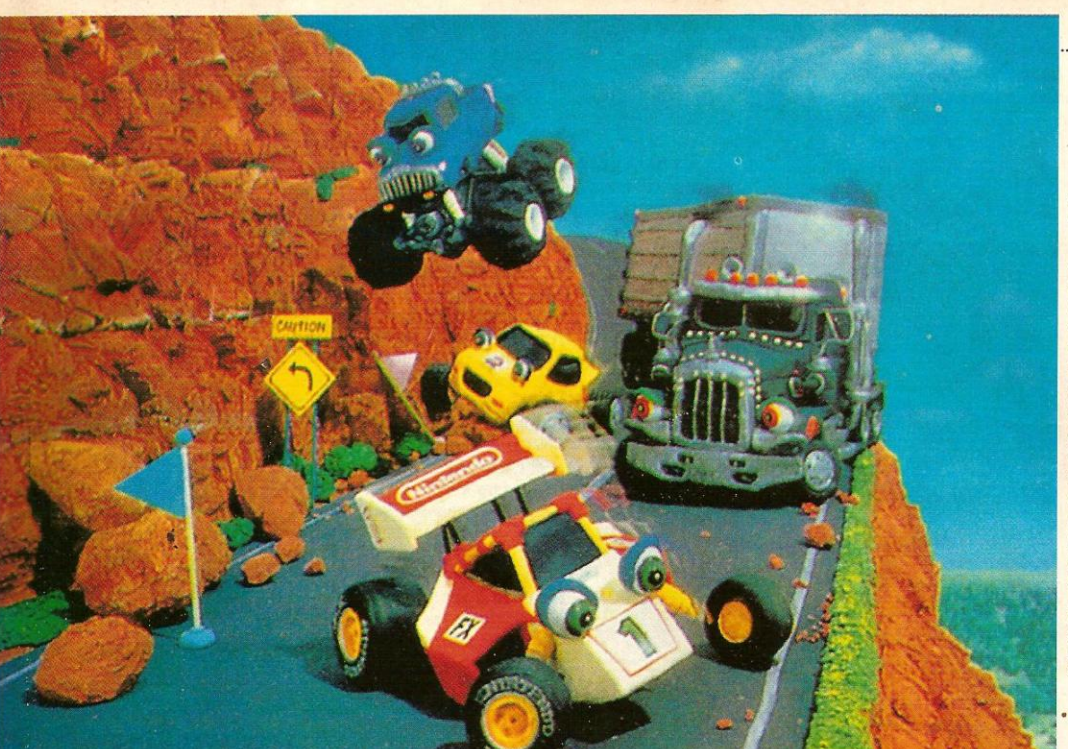










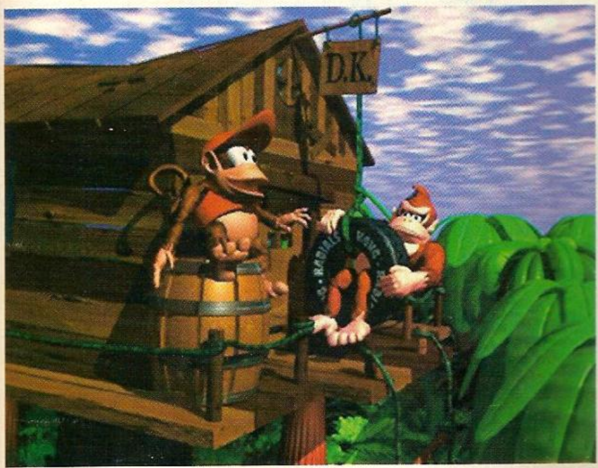




Otros de los personajes que se hicieron (pero ahora de resina), fueron los de Stunt Race FX. En este caso, sí se tuvieron que realizar varias poses distintas, de cada uno de los vehículos que puedes seleccionar en el juego. El arte que se muestra, pertenece al que usó Nintendo para la versión japonesa de este título.



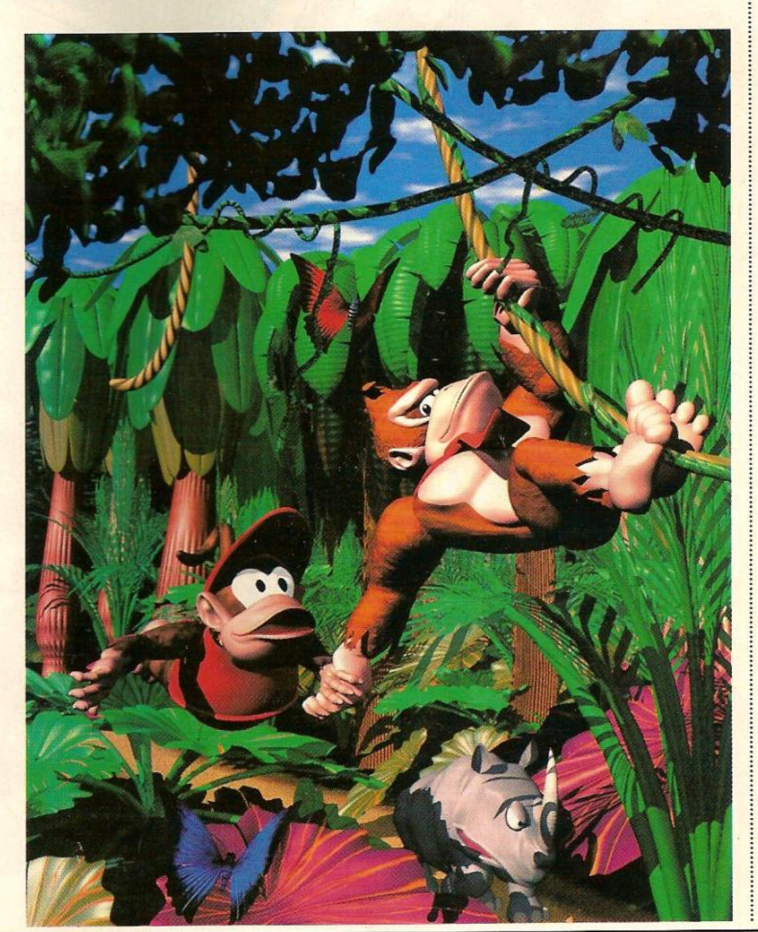
¿Quién no recuerda lo impresionante que fue ver Donkey Kong Country la primera vez? Ya después los demás juegos no causaron tanta expectación, pero el arte que Rare generó para la promoción de los 3 títulos, siempre ha sido mejor conforme pasa el tiempo. Como ejemplo rápido y contundente tenemos que en el primer juego, los personajes se veían muy bonitos, pero el pelo no era realmente eso, era más bien como una textura.







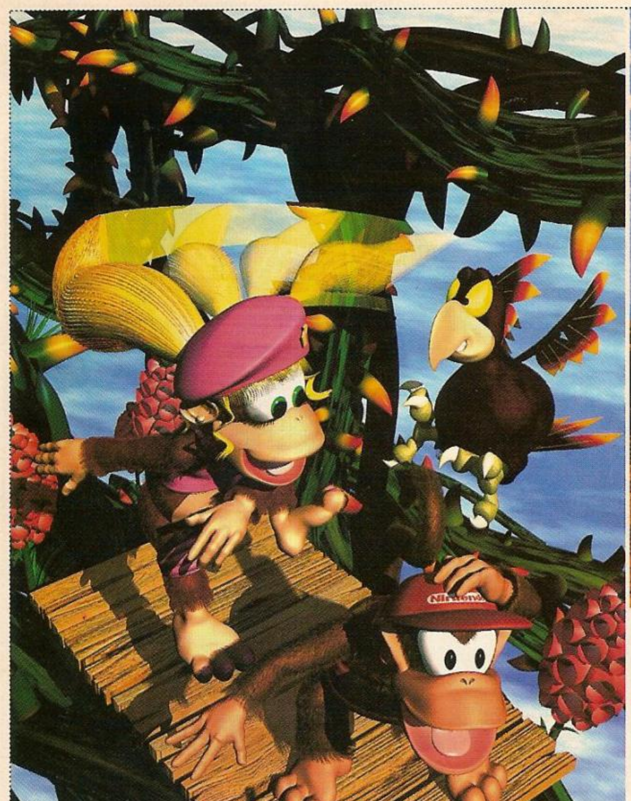


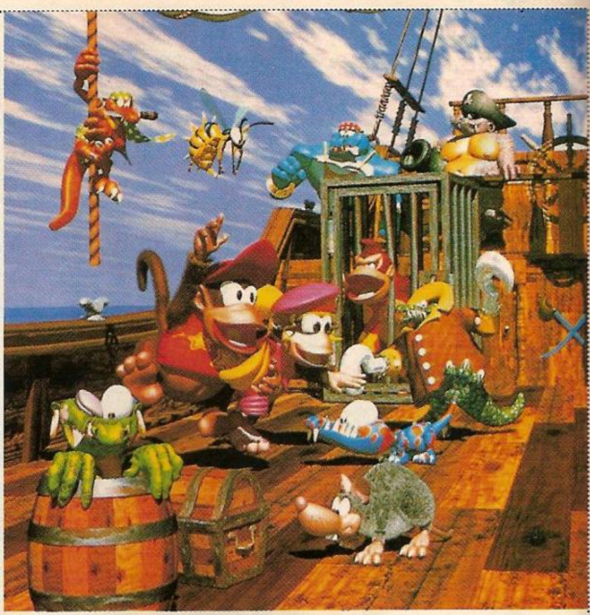


Checa algunos de los gráficos del primer DKC. Como mencionamos antes, eran muy innovadores y a últimas fechas se ha vuelto muy común el ver este tipo de gráficos.

Ya para los siguientes juegos, los personajes tenían el pelo más "real". Realmente esta era una de las cuestiones relevantes en el arte de Donkey Kong Country 2. Otro punto importante en este caso, es que los fondos (del arte) estaban más detallados que en el primer juego.





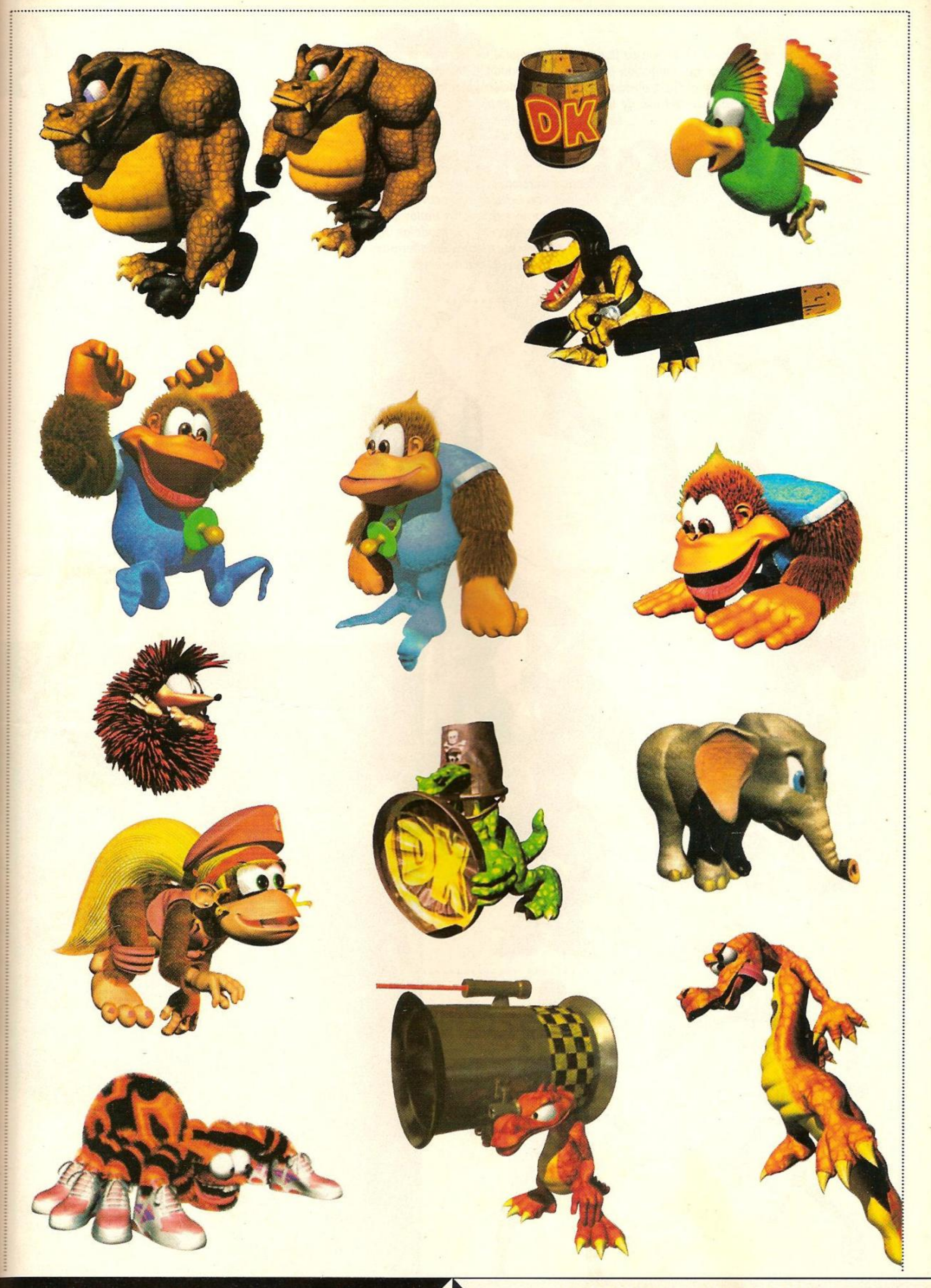








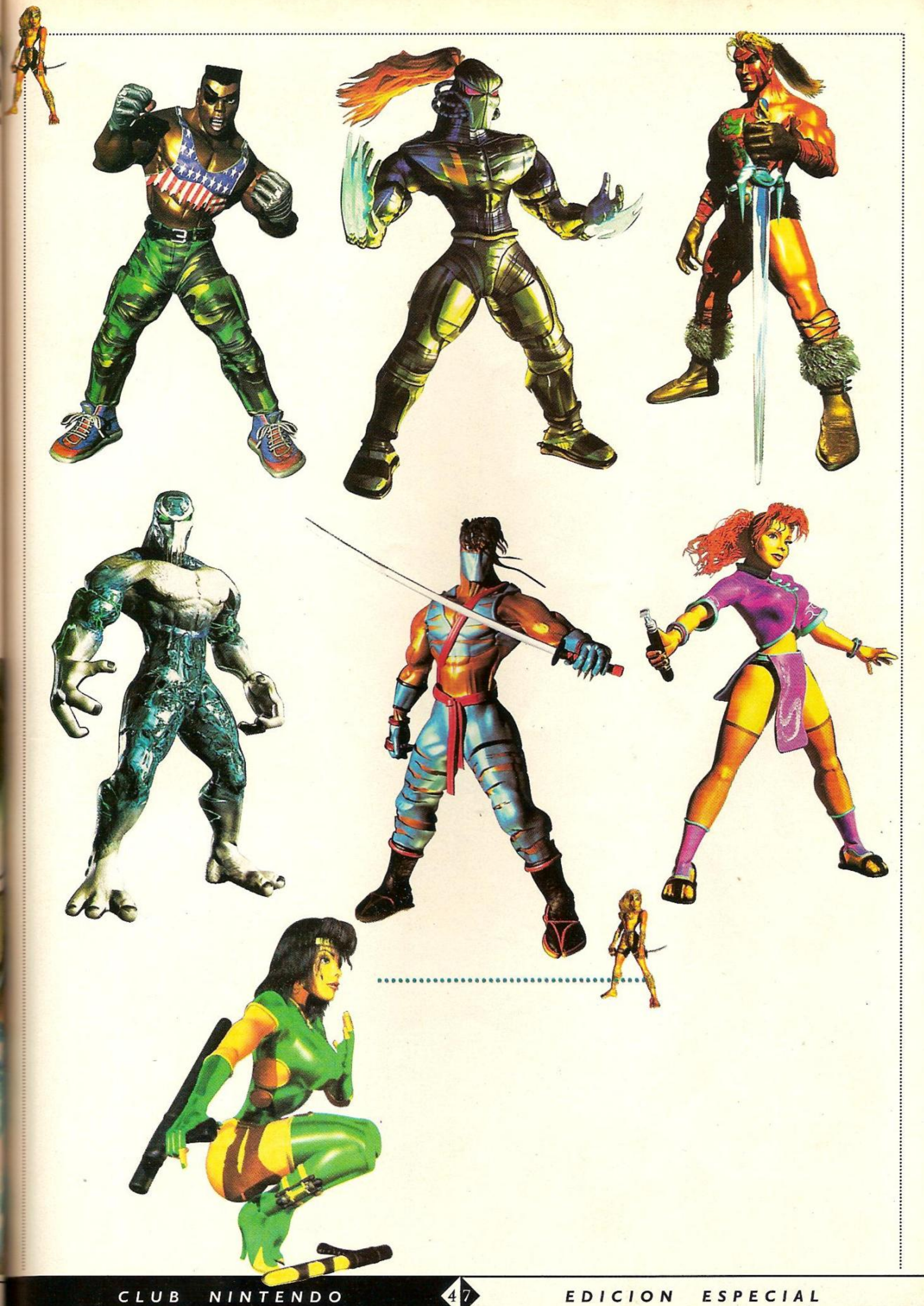



DK
DK

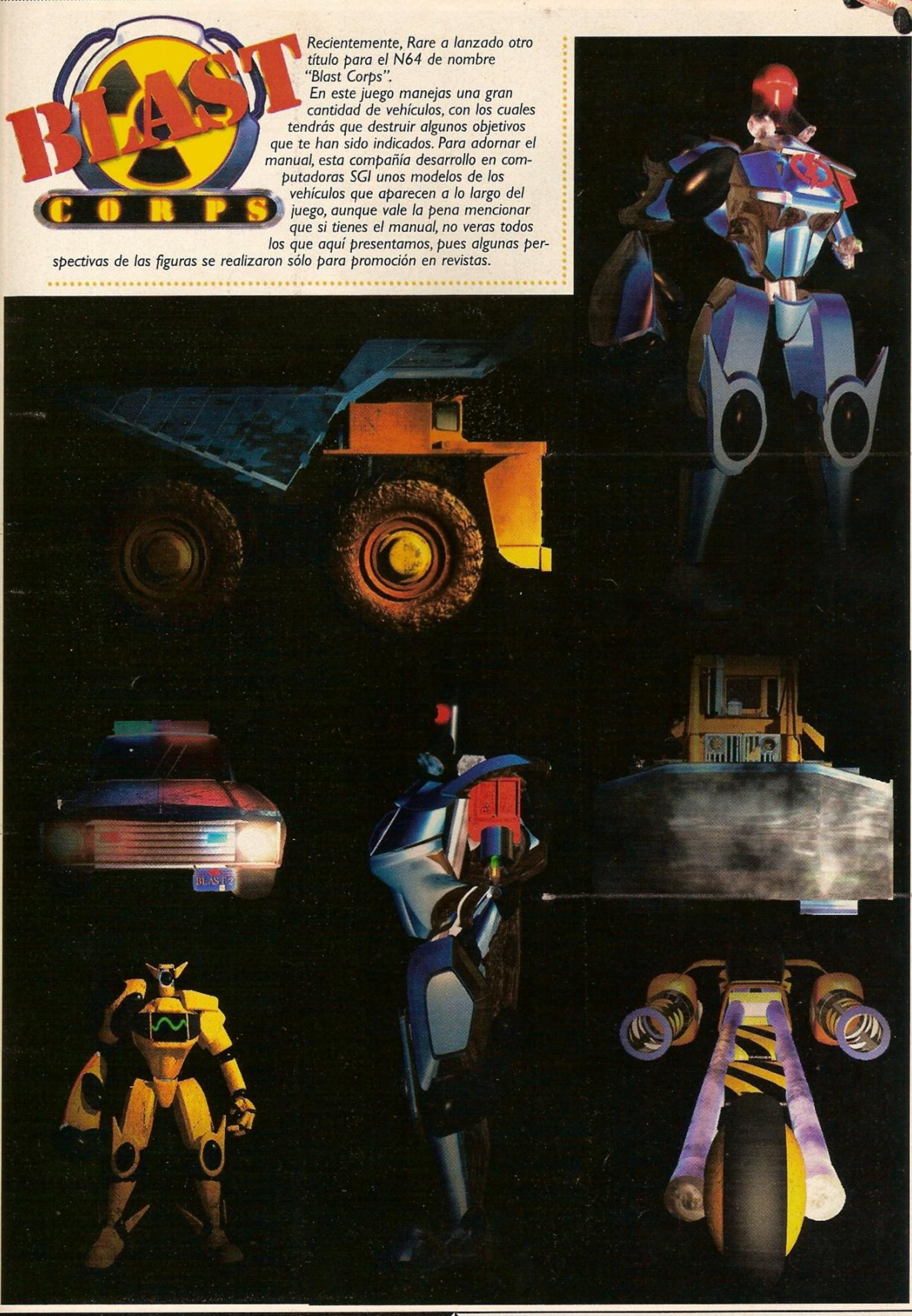


Otro tipo de arte en el que se puede ver la mejoría de Rare en el uso de los programas de animación para SGI, es sin duda Killer Instinct y Killer Instinct 2 (y el Gold, obviamente). La superación no sólo se llevó a cabo en la cuestión del uso de las herramientas antes mencionadas, sino en el diseño de los personajes. Esto lo decimos porque definitivamente para nosotros, es mejor el "look" que tienen los viejos personajes en las más recientes versiones, además de que los nuevos son bastante atractivos.

Para promocionar estos títulos se crearon varios modelos de los personajes en diferentes poses y mucho arte.





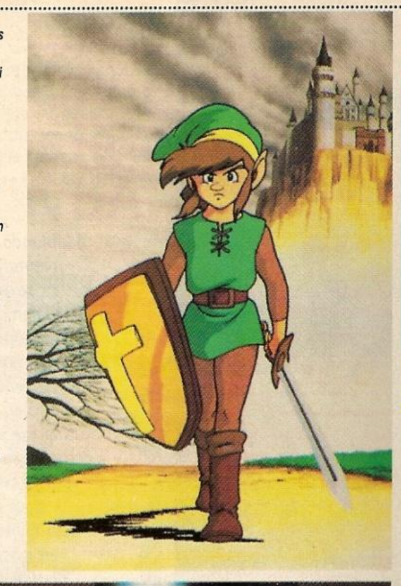


Recientemente, Rare a lanzado otro título para el N64 de nombre "Blast Corps".

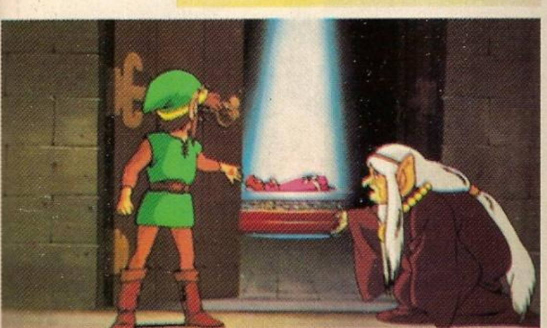
En este juego manejas una gran cantidad de vehículos, con los cuales tendrás que destruir algunos objetivos que te han sido indicados. Para adornar el manual, esta compañía desarrollo en computadoras SGI unos modelos de los vehículos que aparecen a lo largo del juego, aunque vale la pena mencionar que si tienes el manual, no veras todos los que aquí presentamos, pues algunas perspectivas de las figuras se realizaron sólo para promoción en revistas.

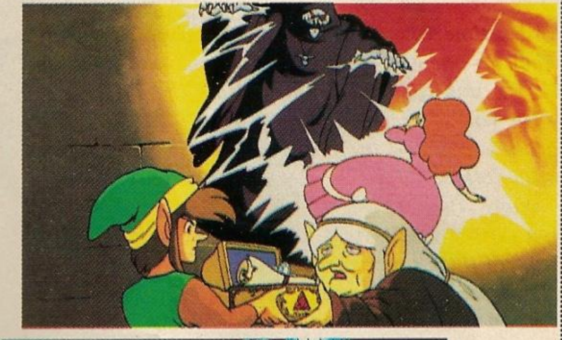


Recientemente hemos recibido algunas cartas preguntando si es que existe alguna serie animada de los juegos de "The Legend of Zelda", esto se debe a que algunos de los juegos que han salido para el NES y SNES tenían en sus instructivos ilustraciones hechas en acetatos (como se hace la animación tradicional, ya hemos comentado algo al respecto, cuando hablamos de Yoshi's Island). Nosotros también sentimos que no se haya hecho una animación (pero de las buenas), basada en las aventuras de este personaje.



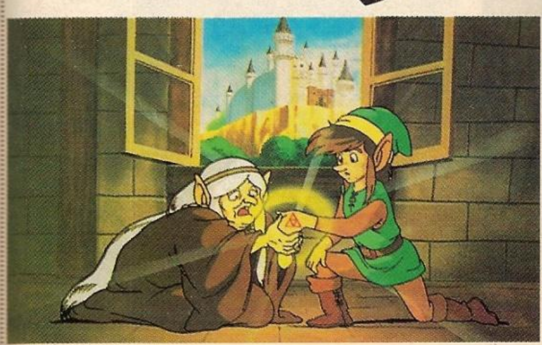






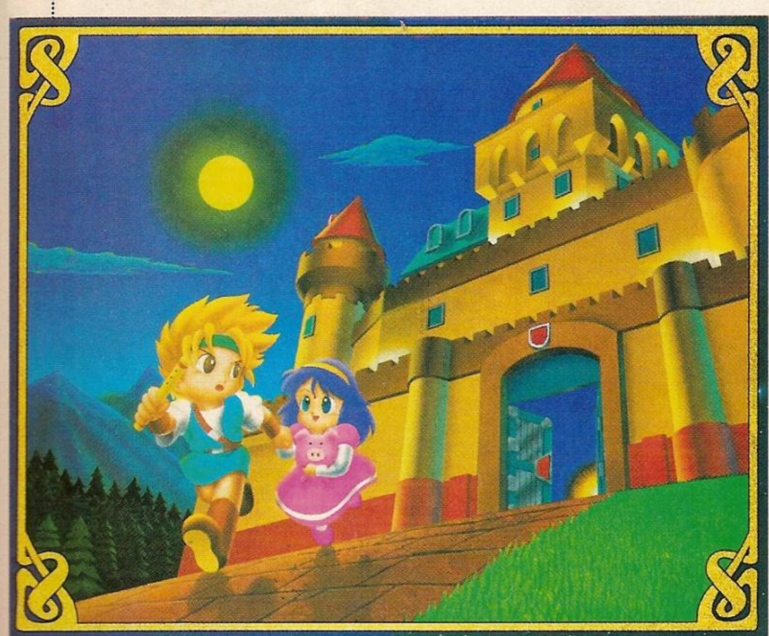


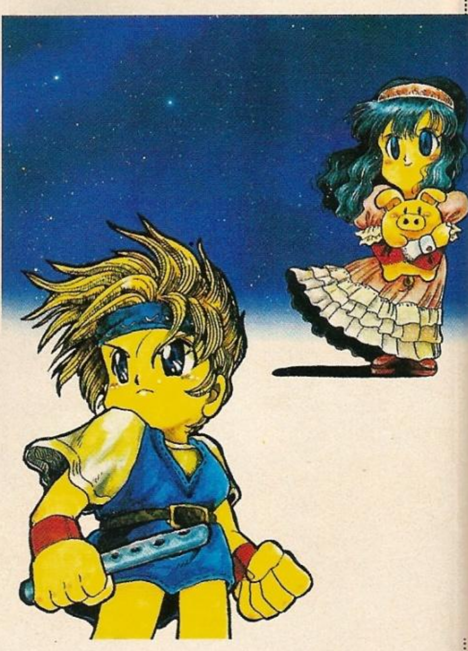






Hablando de juegos de aventuras, aquí en la revista tuvimos el problema de saber en dónde incluiríamos las ilustraciones del siguiente juego, pues aunque en realidad este título fue programado y comercializado en Japón por la compañía Enix, aquí en América lo hizo Nintendo. El juego en cuestión se llamó "Illusion of Gaia", pero desafortunadamente Nintendo of America decidió prescindir del arte japonés que se creó para este título, que a nuestro gusto, parece muy bueno. Checa y verás, que estarás de acuerdo con nosotros.





CAPCOM

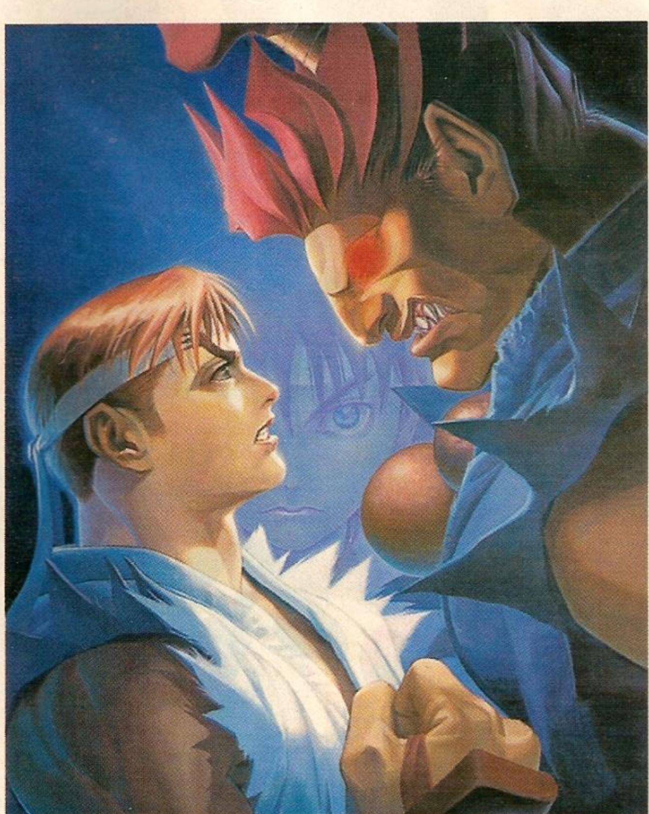
A diferencia de Nintendo, aquí podrás encontrar 2 diferentes tipos de arte para los juegos de esta compañía. Tenemos el arte "padre", que es el que se genera en las áreas de diseño de Capcom Japón y tenemos el americano, el cual es extraordinariamente .... (espacio para que pongas el adjetivo calificativo que desees y no te sientas limitado por nosotros).

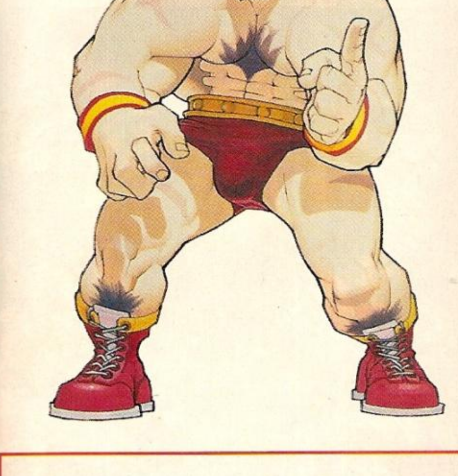


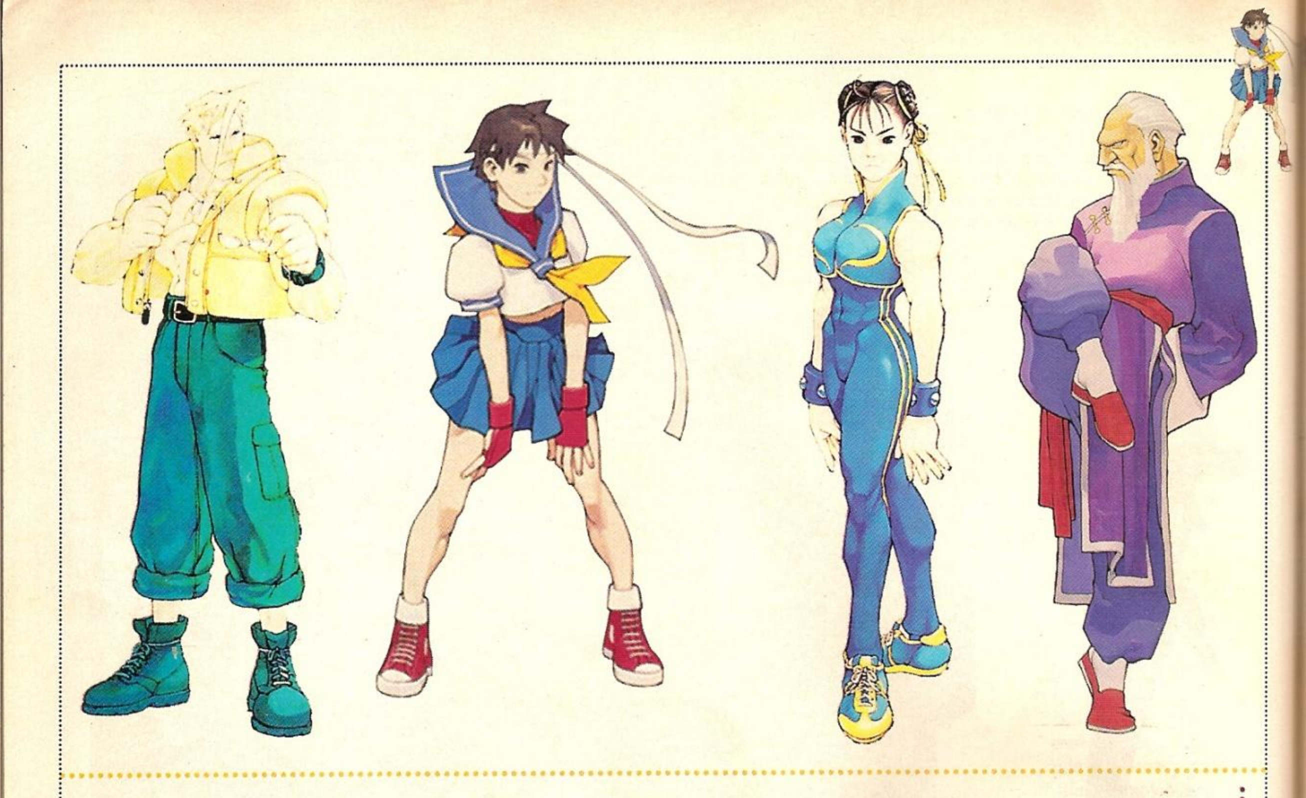
Después de ver pasar varias versiones de Street Fighter II, apareció una nueva serie de nombre "Street Fighter Zero" con su respectiva secuela (esta última de nombre Street Fighter Alpha II para el SNES. El arte del primer juego lo veremos en la sección de Arcade).

En este juego encontramos algunos de los personajes populares del juego Street Fighter II, así como a varios nuevos y otros que habían aparecido con anterioridad en juegos de Capcom.

Los diseños de estos personajes son muy buenos. Lo interesante en este punto es que, según la historia de Capcom, este juego se desarrolla unos años antes de que se lleve a cabo el torneo de Street Fighter II, así que los personajes conocidos, aquí aparecen mucho más jóvenes.



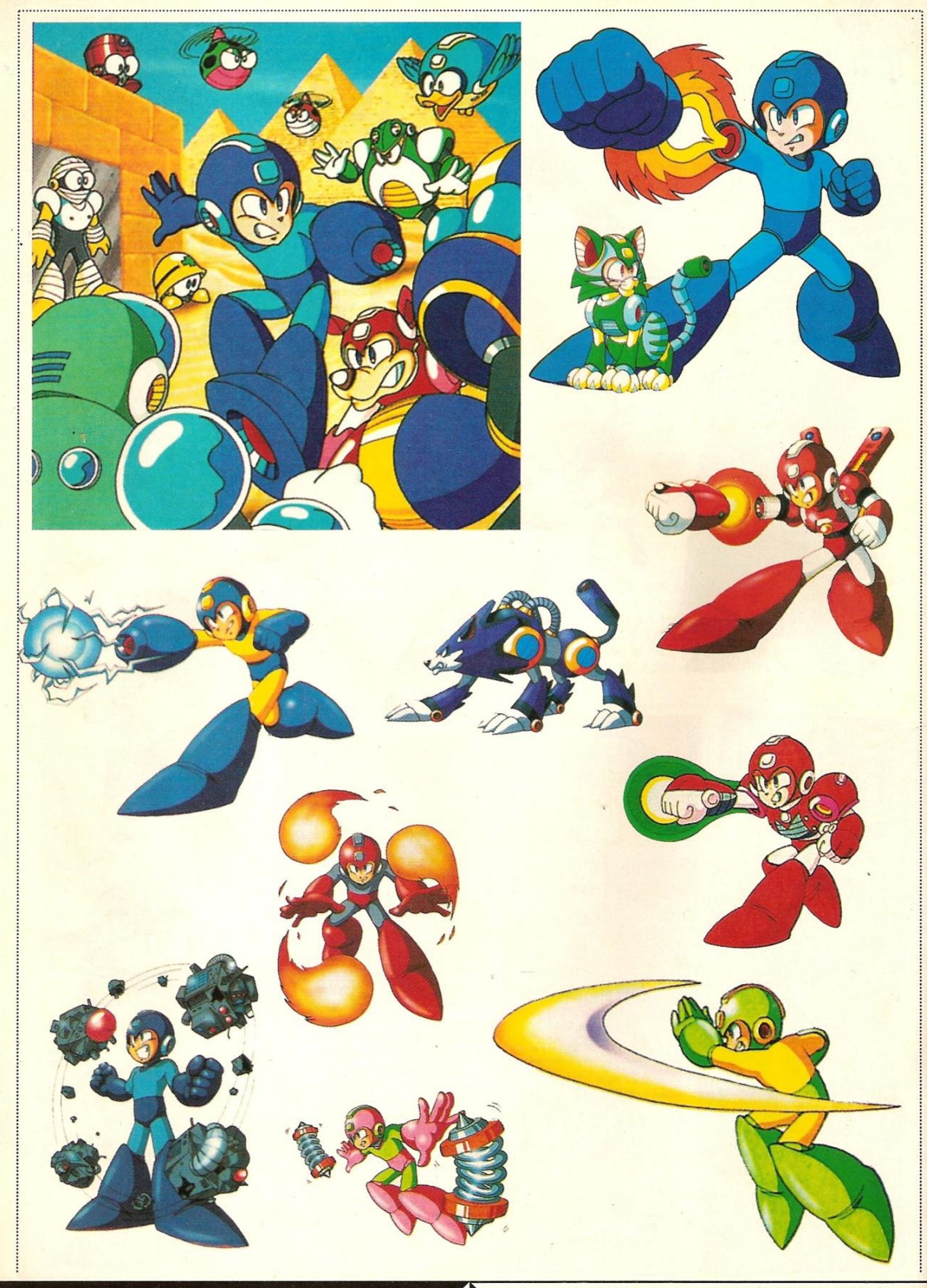




Claro que el fenómeno de Street Fighter se creó en las máquinas Arcade y después tuvimos la oportunidad de jugarlo en formato casero. Pero un personaje muy popular de esta compañía que nació en el formato casero y después llegó a incursionar en los juegos Arcade es "Megaman" (o Rockman, como lo conocen los japoneses). En su historia, este personaje comenzó con una apariencia un poco infantil en sus primeros títulos para el NES, pero conforme fue evolucionando, su apariencia ya era un poco más juvenil, hasta que por fin llegó al SNES.



Todas estas cajas pertenecen a las versiones americanas de los juegos de Megaman para el NES. Como podrás apreciar, en este aspecto sí hubo un poco más de progreso sobre todo en el Megaman 6. De cualquier manera sí somos sinceros, el arte japonés nos parece mejor que el americano (sólo por reafirmar).





En donde sí hubo un cambio muy drástico en su aspecto físico fue cuando aparecieron los juegos de la serie Megaman X. Lo interesante de este último título es que ahí vimos nuevos personajes como "Zero", además de que en cada juego, cambiaba bastante su apariencia por las partes de armadura que iba encontrando.



Bien, ya hablamos de los juegos que han empezado en el formato casero y han llegado a sistemas profesionales y viceversa, pero ahora veremos un título que primero fue lanzado para "Arcade" y todas las secuelas que le siguieron salieron para el SNES. Nos estamos refiriendo al juego de Final Fight. El arte de este juego fue utilizado por Capcom básicamente para ilustrar los manuales de las versiones de SNES, lo cual es bastante claro, si tomamos en cuenta que además de los dibujos de los personajes, hay ejemplos de golpes, agarrones y poderes. Otro tipo de arte se ha utilizado para hacer pósters promocionales de los juegos.

Final Fight

Final Fight 2





Final Fight 3

Mighty Final Fight

Si no mal recordamos, también existió una versión de Final Fight que apareció para el NES de nombre "Mighty Final Fight". En este juego podías elegir a cualquiera de los 3 personajes originales del juego de Arcade (aunque sólo era para un jugador). Lo interesante del caso, es que tanto los personajes como los enemigos, fueron dibujados en versión deformada, detalle que los hacía verse muy chistosos.

















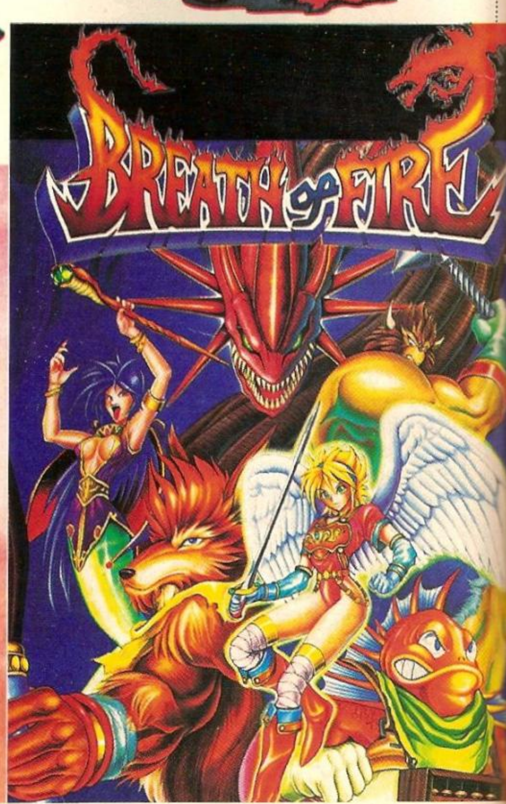


Aunque no han sido juegos muy populares en este continente, la serie de "Breath of Fire" (para el SNES) ha sido muy popular en Japón y Capcom invierte mucho tiempo y dinero para promocionarlos. Es por eso que era muy común que antes del lanzamiento de este título, viéramos muchas ilustraciones en material promocional y en la versión final, adornar el manual del juego. Como te podrás dar cuenta, este tipo de arte es muy padre, a diferencia del que se utilizó para promocionar ambos juegos en la versión americana. Con ilustraciones como estas, no entendemos por qué Capcom de América prefiere crear nuevo arte y no usar el que se crea en Japón.











Nintendo

TEMAS CON ANIMADORAS

Sí tienes de 8 años en adelante pregunta por:

FIESTA TORNEO

- EXPERTO
- VIDEOJUEGOS
- COMPETENCIA

- KIOS (ANIMADORAS)
- ACTIVIDADES
- MUNDO Nintendo
- PASTEL
- PIÑATAS
- NINTENDOMENU
- PREMIOS SORPRESA PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MAS

UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

CHEERLEADERS Nintendo

SUPER MARIO

Nintendo SPORTS

FORMA Y VIVE TU PROPIA FIESTAVENTURA

INFORMES Y VENTAS

566-36-26

Bajo Licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

En realidad estas ilustraciones no deberían estar en la parte en la que hablamos de Capcom, pues todas ellas fueron realizadas por los dibujantes oficiales de Disney (así como todas lasilustraciones que tienen que ver con esacompañía), pero lo importante es que todas pertenecen a la serie de juegos que Capcom lanzó en América y Japón y en donde el héroe es ni más ni menos que Mickey Mouse (o el ratón Miguelito, para quien no sepa a quién nos referimos). Los dos primeros juegos sí llegaron a América y se llamaron "Mickey Mouse Magical Quest" y "The Great Circus Mystery" - en donde aparece con Minnie Mouse-.

El tercer juego se llama "Mickey & Donald: Magical Adventure" (desafortunadamente sólo apareció en Japón); en este juego, Mickey tenía como compañero al pato Donald y básicamente la trama es la misma que en las dos primeras partes, donde Mickey y su ayudante deben avanzar por diferentes mundos y obtener trajes especiales.

©Disney

©Disney

©Disney

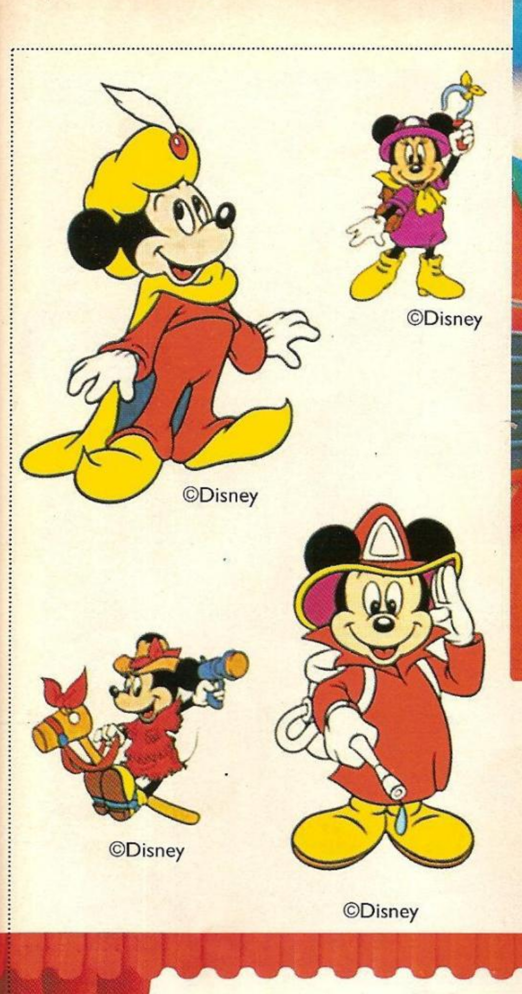
©Disney

©Disney

©Disney

©Disney

©Disney



©Disney

©Disney

©Disney

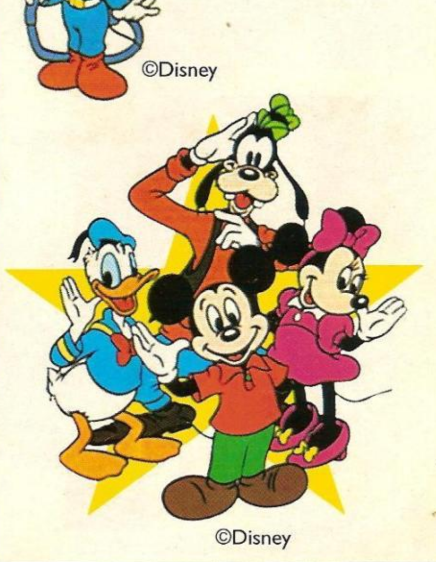
©Disney



©Disney

©Disney

©Disney



©Disney

SQUARE

Esta compañía pone mucho énfasis en lo que al arte de sus juegos se refiere. Por el momento no vamos a ver mucho, pues hablaremos de ella más adelante, cuando veamos el arte de Yoshitaka Amano, el cual ha sido prácticamente el "ilustrador oficial" de esta compañía.

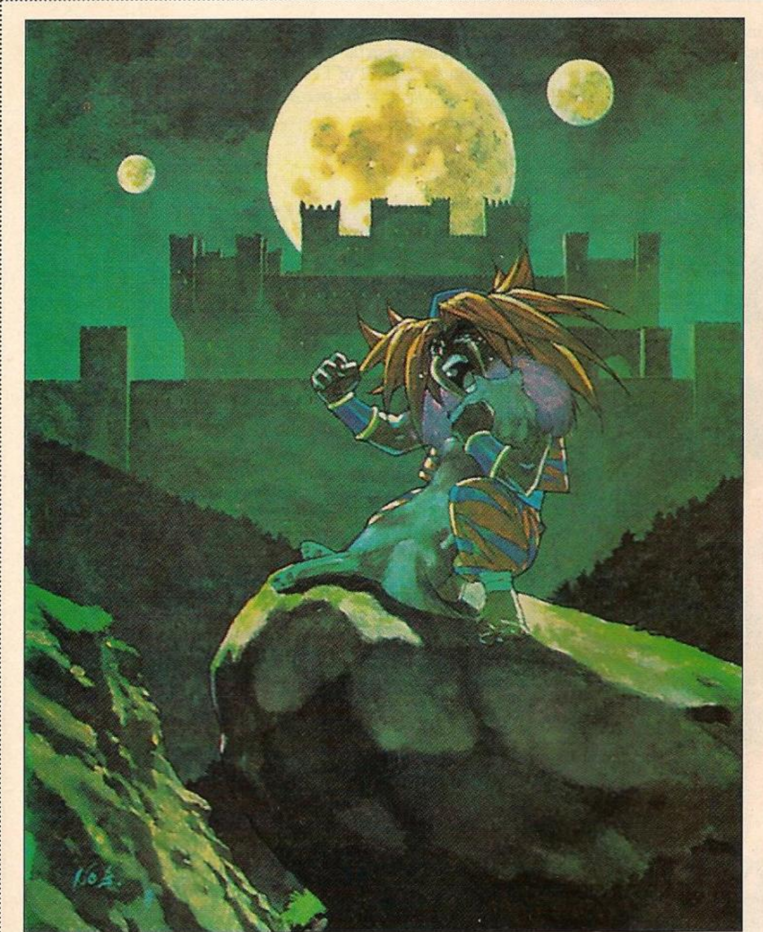


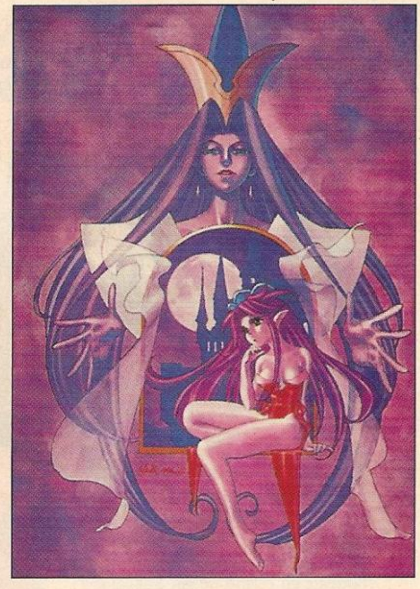
Cada que aparecía un juego de Final Fantasy, era muy común ver los diseños originales de Amano para los personajes y después una versión especial más caricaturizada, en la que se basaban para incorporar de una mejor forma a los personajes en el juego.

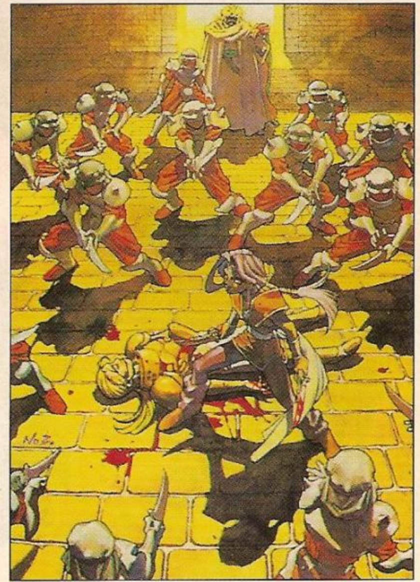


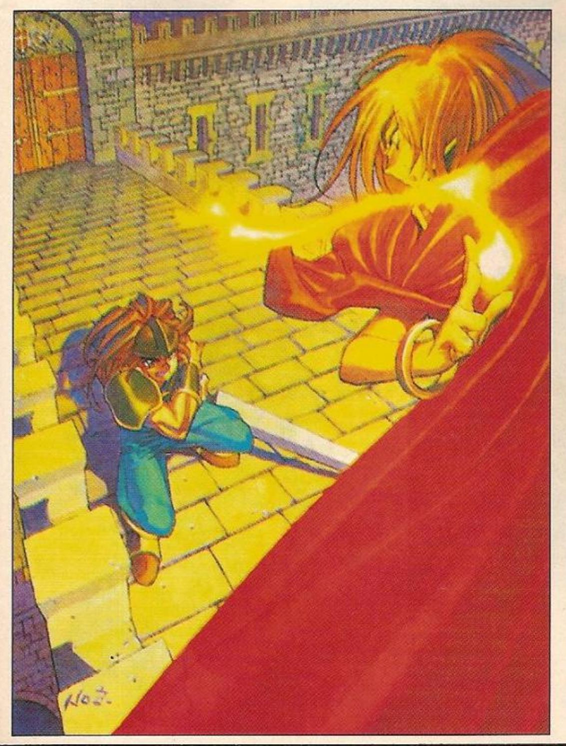
Para ese ejemplo tenemos a todos los personajes que podías seleccionar en Final Fantasy III. Si te fijas bien, están en la típica posición "de lado" que toman para cada batalla.

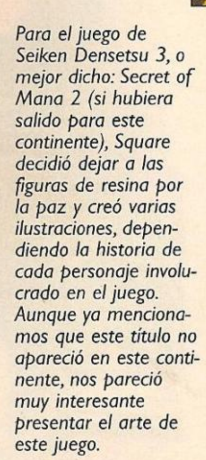












Para el juego de Seiken Densetsu 3, o mejor dicho: Secret of Mana 2 (si hubiera salido para este continente), Square decidió dejar a las figuras de resina por la paz y creó varias ilustraciones, dependiendo la historia de cada personaje involucrado en el juego. Aunque ya mencionamos que este título no apareció en este continente, nos pareció muy interesante presentar el arte de este juego.



Cuando la filial en América de esta compañía decidió programar un juego en este continente, tomaron en cuenta el hecho de que en Japón se hace mucho arte con diversos objetivos. Es por eso que cuando comenzaron a programar el juego de "Secret of Evermore", también se utilizaron muchos de los diseños de personajes y enemigos para ilustrar los manuales y también para promoción.







Aunque no todo el arte de Square se basa en dibujos. Para el juego de Secret of Mana, se utilizaron unos modelos en resina de los héroes, muy parecidos a los que se usaron para el título de Earthbound.
En muchos anuncios en Japón, antes de que Square lanzara el juego al mercado, se ponían a los personajes en diferentes situaciones.





















Arcade

En esta parte de nuestro especial vamos a ver básicamente 3 compañías. Esto se debe entre otros factores, a que son las que más se han preocupado por darle importancia al arte (en sus títulos) en los últimos años; otro de los motivos es que 2 de ellas son las únicas que cuentan con representación oficial en nuestro país.

CAPCOM

Debido a las múltiples conversiones que realizó esta compañía a lo largo de los años para el NES y SNES (ya casi hablamos de todo su arte con anterioridad), hay muchos juegos que no fueron adaptados, pero que son muy populares en los locales de juegos Arcade.



Primero tenemos a Street Fighter Zero. Este fue un buen juego cuando apareció hace ya un par de años, sobre todo porque era un nuevo título de la serie Street Fighter que no tenía el apellido de "II". Cronológicamente hablando, se supone que se ubica entre el primer juego de Street Fighter y la segunda parte, es por eso que muchos de los personajes que aparecen aquí como Ryu, Ken o Chun-Li tienen una apariencia más juvenil.











NINTENDO64
THE FUN MACHINE
64
CLASH!
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO LIDER MUNDIAL EN VIDEOJUEGOS

La siguientes ilustraciones se utilizaron para promocionar el juego en anuncios de Capcom (en revistas), allá en Japón (¡Sí! las compañías ponen anuncios de sus juegos Arcade en revistas especializadas de ese país).

Y ya después de un buen tiempo, apareció por fin el número 3 dentro de la serie de juegos de Street Fighter. Las ilustraciones que se hicieron de los personajes, se salen bastante del estilo que había manejado Capcom en los últimos años, pero podemos decir que están bien. Estas ilustraciones se usaron además de los fines promocionales, para poder representar a los personajes dentro del juego en la pantalla de Vs.



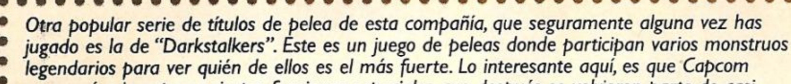









WCWIXEW



Otra popular serie de títulos de pelea de esta compañía, que seguramente alguna vez has jugado es la de "Darkstalkers". Este es un juego de peleas donde participan varios monstruos legendarios para ver quién de ellos es el más fuerte. Lo interesante aquí, es que Capcom comenzó a incorporar ciertas funciones especiales que después se volvieron parte de casi cualquier juego del género, como defensa en el aire o golpes en cadena.
El arte de este título es muy del estilo de Capcom.















Por cierto, a continuación tenemos otro de esos terribles ejemplos de cómo Capcom de EU, realmente se equivoca con el arte que se genera en ese país. Y para muestra... checa el arte con el que se promocionó el título de "Night Warriors: Darkstalker's Revenge" en el país vecino. Este arte sí que está para dar terror.





Esta Morrigan se utilizó también para los anuncios del juego en la versión Arcade, parodiando un anuncio de Capcom, cuando Street Fighter Zero (Alpha) 2 salió en Japón, para formato casero.

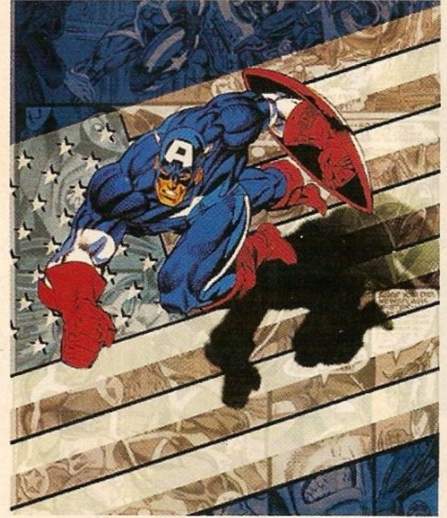
CAPCOM

SUPER PUZZLE FIGHTER II

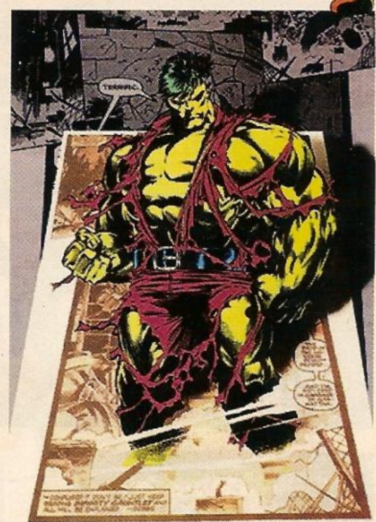
Tomando a los personajes de los 2 juegos que acabamos de mencionar, Capcom decidió lanzar el juego de Super Puzzle Fighter II X. Este es un título de tipo "rompecabezas" que no tuvo tanta difusión en nuestro país como los originales, pero es muy divertido. En éste como en otros Puzzles, puedes hacer jugadas en cadena y con eso mandarles unos buenos castigos a tus oponentes; en medio de la pantalla se encontraba el personaje que tú eligieras, el cual le enviaba un castigo a su rival representando un Poder o un Super Poder muy al estilo de Tetris Attack (claro que en Super Puzzle Fighter II X esto es más espectacular).



Otra serie de juegos muy populares de Capcom, han sido la de los títulos basados en los personajes de la compañía de comics "Marvel". Hasta el momento han salido "X-Men: Children of the Atom" (del cual no hubo arte oficial más que una ilustración muy sencilla, que se utilizó para adornar la placa del juego profesional) y "Marvel Super Heroes" del cual sí hubo arte para ilustrar a los diferentes personajes que aparecían, incluyendo a los 2 últimos jefes.



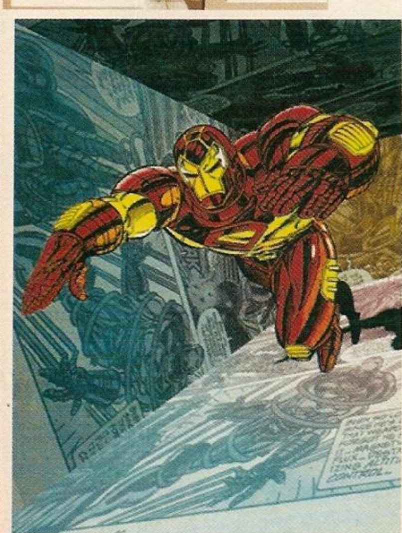


























Otro ejemplo en el que no sólo aparecen los personajes de Marvel, sino también algunos de Street Fighter, es "X-Men Vs. Street Fighter". Como podrás ver, no hay gran ciencia con el arte, pues sólo se representan a los personajes, ya sea en forma individual o en un "collage" como el que aquí tenemos.



Además de sus muchos títulos de pelea, Capcom ha lanzado otro tipo de juegos igual de buenos. A continuación veremos una breve semblanza de ellos y su arte (obviamente).

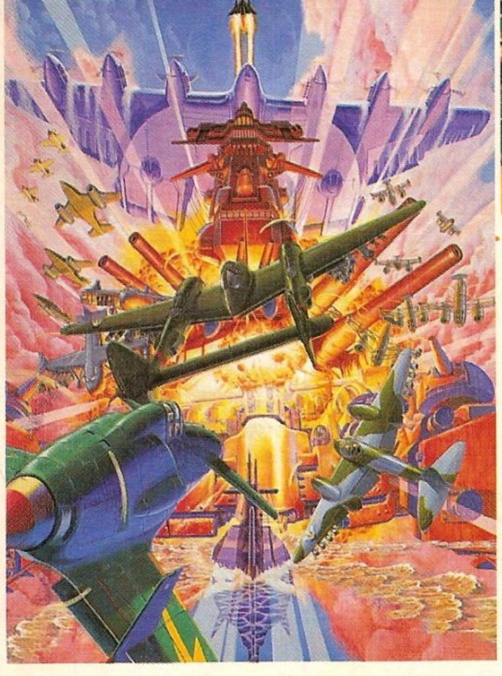
SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



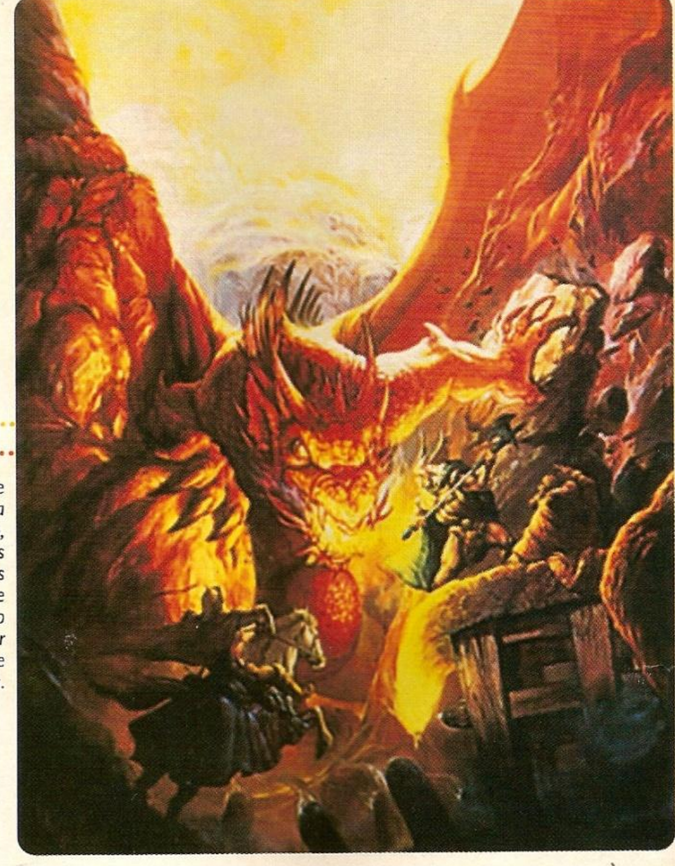
TALLER DE LUIGI D.F. Tel: 535-20-90 GUADALAJARA, JAL. Local 38 Zona A. Plaza Del Sol Tel: 121-15-55
PERICENTRO D.F. Tel: 557-17-65 TEPEYAC D.F. Tel: 759-01-11 INSURGENTES D.F. Tel: 687-

Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V. Si ya tienes el tuyo haz caso omiso y pasa a la página 28





Aunque en este país no tuvo la difusión que se esperaba, el juego de 19XX es bastante bueno dentro del género al que pertenece ("shooter") y su póster promocional es una de las piezas de arte que más nos gusta de las que ha generado el equipo de diseño de Capcom.



Otros títulos que han sido muy buenos son la serie de Dungeons & Dragons (muchos dicen que la segunda parte es muchísimo mejor que el primer juego, nosotros estamos totalmente de acuerdo). Los diseños de los personajes tienen el toque de los diseñadores de Capcom y el arte del póster también impone bastante. Aquí nos hubiera gustado poner otro ejemplo de cómo Capcom USA ha echado a perder el concepto del juego con su arte, pero creemos que ya 2 ejemplos fueron suficientes.













Otra de las piezas maestras dentro del equipo de diseño de esta compañía, ha sido el personaje de "Megaman". El ha sido tan popular, que ha aparecido en una cantidad espeluznante de juegos para el NES, GB y SNES y por lo tanto no podía faltar su incursión en el formato conocido por muchos como profesional. Para Arcade, Megaman apareció en 2 juegos con el nombre "Megaman: The Power Battle I y II" (sólo el primero llegó a América) en donde compartía estelares con personajes como Protoman y Trebble.



*Es sólo a partir de algunos años a la fecha, que **SNK** comenzó a poner mucho énfasis en lo que al arte de sus juegos se refiere y aunque han sacado ya varios juegos, sólo podemos mencionar las 3 series más populares de ellos y que tienen una buena cantidad de material.*

Samurai Shodown

Como verás más adelante, el arte de los juegos de SNK siempre ha tenido un gran parecido, sobre todo por el estilo tan especial de su ilustrador, pero en el largo historial de Samurai Shodown siempre se ha manejado un estilo de arte muy diferente.

Ya con anterioridad te presentamos el arte del primer Samurai Shodown y a continuación hay algunas imágenes pertenecientes a los otros juegos de la serie (2, 3 y 4). Tan es parecido el estilo, que se ha manejado que algunos personajes parecen no sufrir ningún tipo de cambios de una secuela a otra.

SAMURAI SHODOWN II
TM



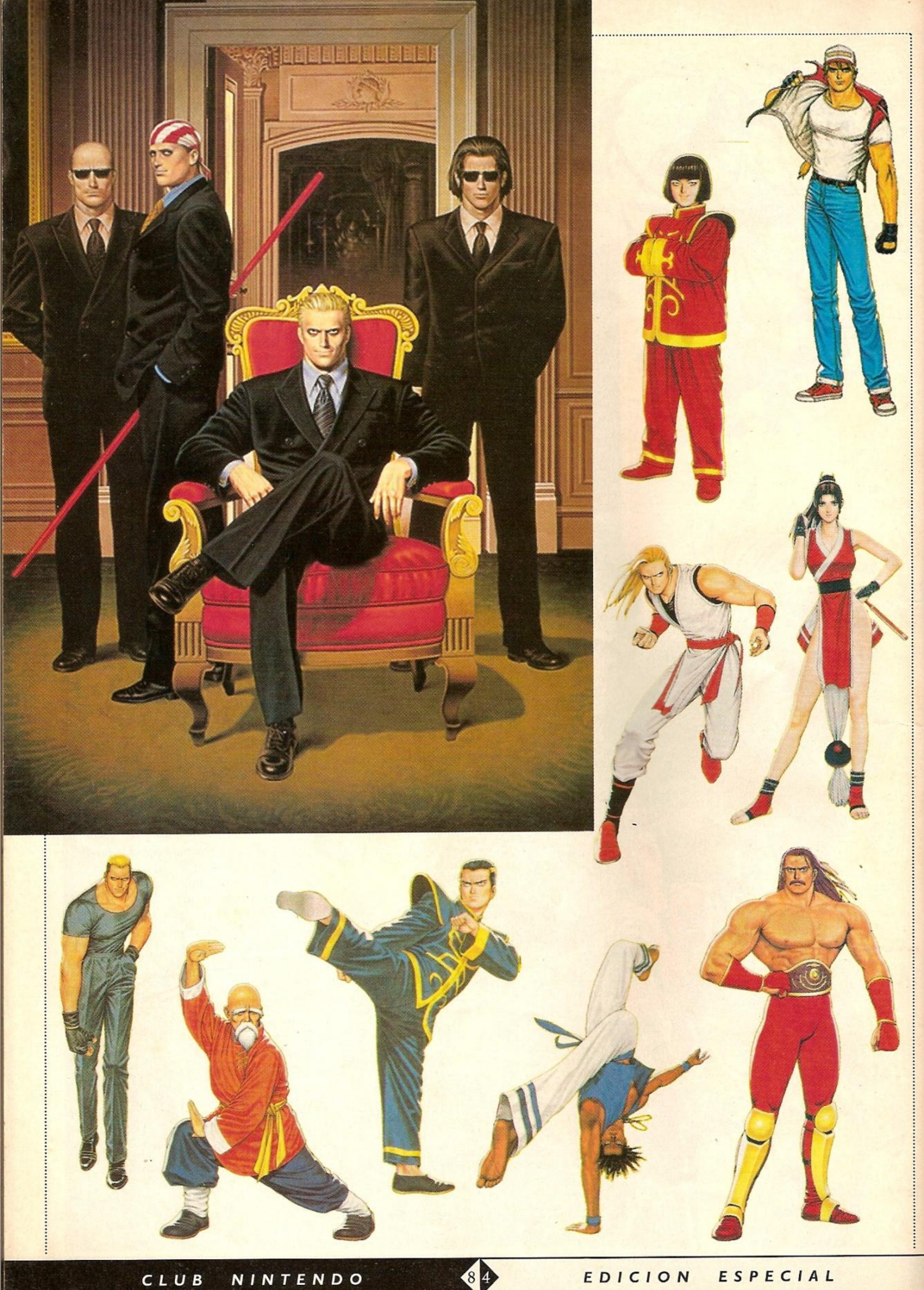






Fatal Fury

Otra serie de juegos muy popular (tiene que ser muy famosa, o si no cómo es que han sacado 6 juegos) es la de Fatal Fury. Al parecer fue desde que lanzaron la segunda parte de este juego, cuando la gente de SNK comenzó a preocuparse por el aspecto que ya hemos discutido antes. A continuación veremos los diseños de los personajes para las últimas versiones que han salido del juego, así como el póster promocional para Fatal Fury Real Bout, el cual también nos gusta mucho.





EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL

TALLER DE LUIGI D.F. Tel: 535-20-90 GUADALAJARA, JAL. Local 38 Zona A. Plaza Del Sol Tel: 121-15-55
PERICENTRO D.F. Tel: 557-17-65 TEPEYAC D.F. Tel: 759-01-11 INSURGENTES D.F. Tel: 687-73-59

Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.











The King of Fighters
Esta es sin lugar a dudas, la serie de juegos más populares de esta compañía (por lo menos en este continente). Realmente no es mucho el arte que se crea para este título, sólo son los dibujos de los equipos y los pósters promocionales, los cuales han sido bastante sencillos en los años '94 y '95. Aquí tenemos los diseños de los equipos en las versiones '94 y '96, así como el póster promocional del juego del año pasado, que aunque muy sencillo es bastante bueno.











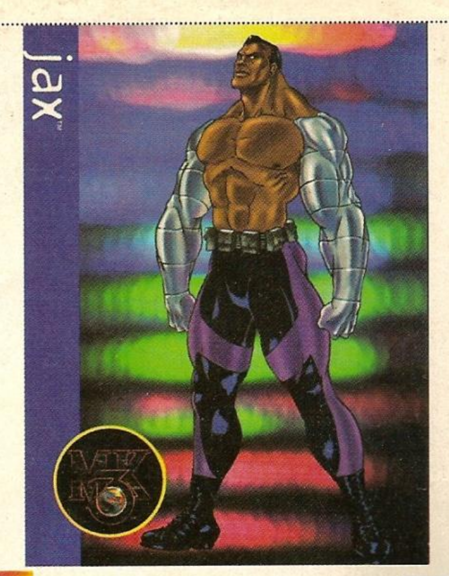

*Realmente la carta fuerte de **Williams** en los últimos años en su división Arcade, ha sido el juego de Mortal Kombat con sus respectivas secuelas. Como buena compañía norteamericana, cada que se lanza un título para Arcade no hay mucho material promocional o de arte, pero en este caso, todos los diseños de los personajes (dibujados por John Tobias) siempre se han vuelto una buena fuente de arte. Inclusive hay que recordar que cuando apareció el primer Mortal Kombat y se dio una gran fiebre por este juego, la gente de Williams lanzó un comic que también fue dibujado por Tobias.*

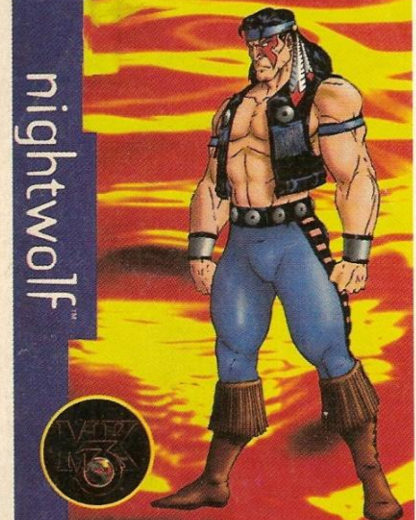


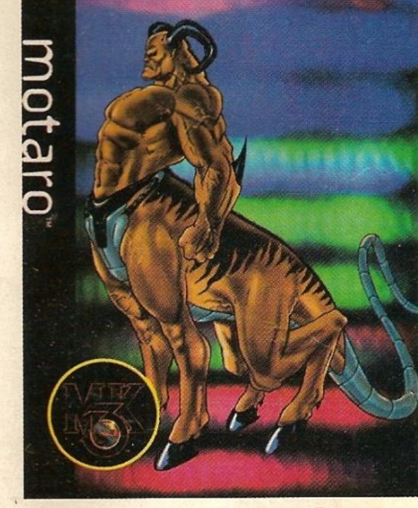


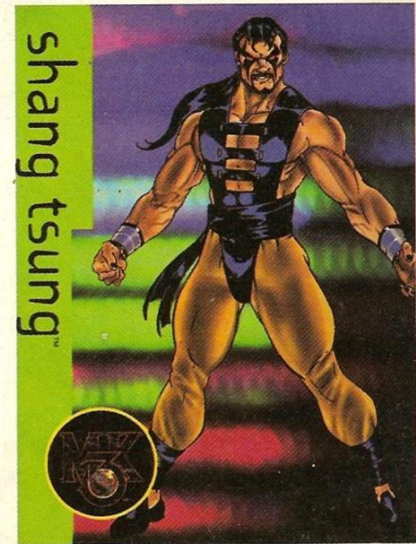


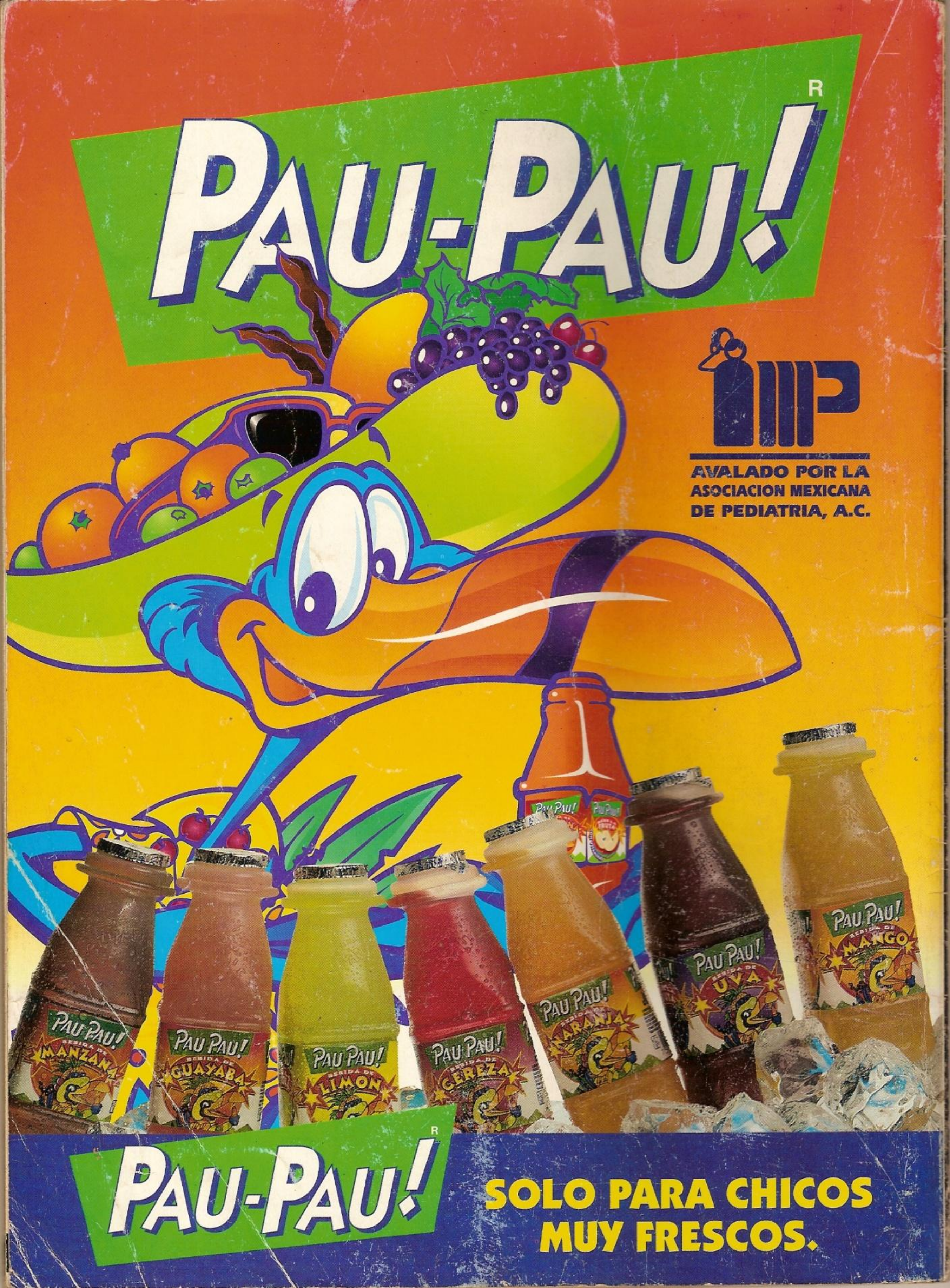



jax™


nightwolf™


motaro™


shang tsung™

PAU-PAU!
R
AVALADO POR LA
ASOCIACION MEXICANA
DE PEDIATRIA, A.C.
PAU PAU!
MANZANA
PAU PAU!
GUAYABA
PAU PAU!
LIMON
PAU PAU!
CEREZA
PAU PAU!
NARANJA
PAU PAU!
UVA
PAU PAU!
MANGO
PAU-PAU!
R
SOLO PARA CHICOS
MUY FRESCOS.